3 PEŁNE WERSJE

STARSKY & HUTCH ■ SHANGHAI DRAGON ■ CLICKERS ■ + ZESTAW KART DO GRY WE WŁADCĘ PIERŚCIENI!!!

CLICK!

Cena 6,50 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558
Numer 7/2005

BYLIŚMY W LOS ANGELES!

Relacja z targów E3 2005



Zobacz największe hity nadchodzących miesięcy!

CLOSE COMBAT FIRST TO FIGHT

Kultowa strategia zmieniona w taktycznego FPS-a. Szok!



PARIAH

Nowa gra twórców Unreal Tournament 2003.

GUILD WARS

Pogromca World of Warcraft?



Twierdza 2 i Imperial Glory

Fani strategii czekali na te gry długo. Czy było warto?

INDEX: 351555
ISSN: 1509-0558



w numerze 07/2005

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

Gorąca relacja z tegorocznych targów E3! Zobacz najnowsze PeCetowe produkcje, zapoznaj się z konsolami nowej generacji i najważniejsze – daj się zauroczyć najładniejszym hostessom tej imprezy!

RECENZJE

Długo oczekiwany FPS wreszcie trafił w nasze ręce. Czy efektowna oprawa graficzna wystarczy, by zapewnić tej grze miejsce w czołówce gatunku? Czytaj w recenzji Clicka!

Kontynuacja jednej z najpopularniejszych strategii zawodzi na (prawie) całej linii. Zobacz, co najbardziej nie podobało się nam w drugiej części Twierdzy.

To w tej chwili najsilniejszy konkurent dla rewelacyjnego World of Warcraft, a jednocześnie jedna z niewielu sieciowych gier RPG, która nie wymaga miesięcznego abonamentu. Zapraszamy do świata Tyria!

PORADNIK

NIE TYLKO GRY

Kupno komputera to wbrew pozorom trudna sprawa. Proponujemy trzy konfiguracje sprzętu, w zależności od zasobności twojego portfela.

TEMAT NUMERU



RECENZJE



PORADNIK



PC nowej generacji

Najważniejszym wydarzeniem ostatnich tygodni były dla branży komputerowej targi E3, impreza organizowana co roku w Los Angeles, największa i najbardziej prestiżowa tego typu. To tutaj prezentuje się nadchodzące premiery, ogłasza się tytuły, których produkcja właśnie ruszyła. W tym roku targi E3 miały być wyjątkowe – przede wszystkim dlatego, że producenci konsol (Sony, Microsoft, Nintendo) zapowiedzieli pierwszą prezentację kolejnej generacji swoich sprzętów. Tak też się stało, ale chociaż o PlayStation 3, Xboksie 360 i Nintendo Revolution sporo mówiło się przez cały czas trwania imprezy, zarówno nowe konsole, jak i gry na nie przeznaczone były w Los Angeles praktycznie niewidoczne. Prawdziwa inwazja platform sprzętowych określanych mianem „next-gen" czeka nas więc dopiero za rok. Gracze PeCetowi nie mają jednak powodów do obaw! Wszyscy najwięksi producenci zapowiadają szereg tytułów przeznaczonych na nasze maszynki, a co najważniejsze, PeCety wymieniane są w zapowiedziach razem z konsolami nowej generacji – mówi się o grach wydawanych na „PC i Xboxa 360", a nie o grach wydawanych na „PC i Xboxa". To bardzo dobry znak!

Redakcja

Następny Click w sprzedaży już 12 lipca!

A w nim m.in.:
- recenzje gier GTA: San Andreas, Boiling Point, Psychonauts i kontrowersyjnej 7 Sins.
- poradniki do Stronghold 2 i Empire Earth II oraz wiele innych niespodzianek!

DZIAŁY STAŁE

KONKURSY

PEŁNA WERSJA

Starsky & Hutch

Włóż funkowe ciuchy, wskocz za kierownicę czerwonego Forda Torino i puść się w pościg za bandytami, którzy terroryzują Bay City! Brzmi znajomo? Oczywiście! Gra Starsky & Hutch bazuje na licencji jednego z najbardziej popularnych seriali kryminalnych w historii telewizji (spytaj rodziców!). Spotkasz więc tutaj wszystkich jego bohaterów – policjantów Starsky'ego i Hutcha, ich informatora, alfonsa Huggy Beara, a także prawdziwą gwiazdę serialu, samochód Ford Torino z '74 roku, który ze względu na czerwony kolor nazywany był „Striped Tomato".

Auto to jest zresztą głównym bohaterem również i samej gry. W swojej interaktywnej postaci **Starsky & Hutch to samochodówka z elementami akcji.** Co to oznacza? W grze wykonujesz szereg coraz trudniejszych, bardzo zróżnicowanych misji. W niektórych z nich będziesz musiał wykazać się jedynie umiejętnościami perfekcyjnego prowadzenia pojazdu, w innych z kolei **przyjdzie ci jednocześnie ścigać przestępców i... strzelać do nich z broni palnej.** Tego typu gry to na PC prawdziwa rzadkość.

Poza głównym, fabularnym trybem przeznaczonym dla jednego gracza, w Starsky & Hutch znajdziesz również wiele misji bonusowych oraz sporo materiałów związanych z serialem. Jest więc i w co grać, i co oglądać!

Minimalne wymagania gry **Starsky & Hutch:** procesor 450 MHz, 128 MB pamięci RAM, karta graficzna z minimum 16 MB pamięci, system operacyjny WIN 9x/2000/ME/XP.

PEŁNA WERSJA

Shanghai Dragon

Produkcja dla miłośników akcji i strzelania, nawiązująca do takich kultowych serii, jak Virtua Cop czy House of the Dead. Ten rodzaj gier to po angielsku „on-rail shooter", polscy fani gatunku ukuli dla niego mało poważną nazwę „celowniczek". Shanghai Dragon to jednak tytuł jak najbardziej poważny – chociaż zadaniem gracza jest tu niemal wyłącznie eksterminacja setek żołnierzy przeciwnika (do czego przyda się celne oko i szybkość w przeładowywaniu broni), produkcja ta przedstawia interesujący, a mało nam znany rozdział historii Dalekiego Wschodu, japońską inwazję na Chiny z 1937 roku. Kiedy już pokonasz wszystkich przeciwników – a nie będzie to łatwe! – zajrzyj do encyklopedii i zobacz, dlaczego Kraj Kwitnącej Wiśni zaatakował Państwo Środka.

Minimalne wymagania gry **Shanghai Dragon:** procesor 450 MHz, 64 MB pamięci RAM, karta graficzna z minimum 16 MB pamięci, system operacyjny WIN 9x/2000/ME/XP.

Clickers

Chcieliście Clickersa? Macie Clickersa! Tego jeszcze w historii naszego magazynu nie było! Na płycie CD znajdziecie pełną wersję gry – trójwymiarowej platformówki z elementami logicznymi – której głównym bohaterem jest nie kto inny, a nasza redakcyjna maskotka, czyli Clickers, ziomek z wredną miną i w czapce z daszkiem. Fabuła? Ktoś włamał się do naszej redakcji. Zadanie? Clickers musi złapać rzezimieszka. Kto je wykona? Ekhm... Ty!

PEŁNA WERSJA

Zawartość płyt CLICK! 07/2005

CD1

- **PEŁNA WERSJA:**
  Starsky & Hutch
- **FREEWARE:**
  DUO
  rRotage & Noiz2sa
  Torus Trooper
- **TAPETY:**
  Blood Rayne 2
  Close Combat: FtF
  Guild Wars
  Imperial Glory
  Pariah
  Stronghold 2

CD2

- **PEŁNE WERSJE:**
  Shanghai Dragon
  Clickers
- **WERSJE DEMO:**
  Pariah

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!"

Chcesz sprawdzić się jako pilot bojowego samolotu z II wojny światowej? Włóż pilotkę i zapnij pasy. Czas na start!

Fakt:

Specjalnie dla miłośników II wojny światowej i... wybornej kinematografii przygotowaliśmy mini quiz.

1. Co oznacza japońskie hasło do ataku na Pearl Harbor: „Tora, Tora, Tora"?
   a) „Tygrys, tygrys, tygrys"
   b) „Atak, atak, atak"
   c) „Niedziela, niedziela, niedziela"
2. Pamiątką i swoistym pomnikiem ataku na Pearl Harbor jest pancernik:
   a) „USS Oklahoma"
   b) „USS California"
   c) "USS Arizona"
3. Kinowy przebój z 2001 r. „Pearl Harbor" znalazł się na liście najgorszych filmów magazynu „People" na miejscu:
   a) 1
   b) 15
   c) 6
4. Koszty promocji filmu „Pearl Harbor" wyniosły:
   a) ok. 10% sumy zniszczeń ataku z 1941 r.
   b) ok. 50% sumy zniszczeń ataku z 1941 r.
   c) były porównywalne z sumą zniszczeń ataku z 1941 r.

HEROES of the PACIFIC


0,5 sekundy przed katastrofą.


Kto kogo goni?


Jak się podoba kamuflaż?

Heroes of the Pacific to najnowsza, wieloplatformowa produkcja australijskiego studia IR Gurus Interactive. Skoro za grę osadzoną w realiach II wojny światowej biorą się Australijczycy, to łatwo można się domyślić, iż graczom przyjdzie się zapoznać bliżej z wydarzeniami dalekowschodniego frontu zmagań aliantów z Japonią. **Heroes of the Pacific mają być arkadową strzelanką z elementami symulacji** czy też „symulatorem zręcznościowym", jak chcą niektórzy.

Główną zaletą gry będzie liczba walczących ze sobą samolotów – nawet trzysta jednocześnie!

Według zapewnień twórców, Heroes of the Pacific pozwolić ma graczowi przede wszystkim na udział w wiernie odtworzonych epizodach dalekowschodniej kampanii (25 misji), począwszy od ataku na Pearl Harbor. Ponadto możliwe będzie uczestniczenie w pięciu najgłośniejszych bitwach, w których wykazać będziesz się mógł prawdziwym heroizmem. Przekładając szumną zapowiedź twórców na bardziej ludzki język, przypuszczać można, że ta **piątka niezależnych misji niepowiązanych fabułą dotyczyć będzie najsławniejszych powietrzno-morskich zmagań, takich jak bitwy o Pearl Harbor czy Wake Island lub Midway.** W arkana pilotażu i taktyki walki powietrznej każdego nowego pilota wprowadzić ma pięć misji treningowych. Podsumowując, do wyboru będziesz miał: kampanię (najprawdopodobniej liniową), misje pojedyncze, historyczne, treningowe, typowo konsolowy tryb instant action oraz multiplayer.

Wyliczając dalej przewidywane atrakcje, wspomnieć należy, iż **zaimplementowano ponad trzydzieści pięć typów samolotów** – myśliwców, bombowców, samolotów torpedowych i eksperymentalnych, choć liczba maszyn, za sterami których będzie można zasiąść, jest nieznana. Rzecz jasna nie zabraknie legendarnych modeli Grumman Hellcat i Wildcat, Douglas SBD Dauntless i Chance-Vought Corsair oraz japońskich Zero. Poza amerykańskimi i japońskimi maszynami pojawią się bonusowe samoloty niemieckie i radzieckie. Ciekawie zapowiada się możliwość upgrade'owania i samodzielnego wyboru uzbrojenia pilotowanych maszyn.


Zero z zepsutymi katalizatorami.

O mechanice rozgrywki producenci gry nie mówią zbyt wiele. Gracz będzie mógł dowodzić skrzydłowymi dzięki – jak to lakonicznie określają – „intuicyjnemu i szybkiemu menu". Główną zaletę stanowić mają walczące jednocześnie dziesiątki samolotów i okrętów (maksymalnie trzysta maszyn w powietrzu naraz!). **Jeśli idzie o sterowanie, to przewidziano dwa tryby – arcade i professional.** Mam jednak duże wątpliwości co do tego, jak będzie wyglądać „profesjonalne sterowanie". Pamiętać należy, iż wersja PC powstaje niejako przy okazji produkcji konsolowych, a z oczywistych względów symulatory tego rodzaju nie mogą mieć rozbudowanej klawiszologii.

Heroes of the Pacific

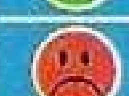
Producent:	Dystrybutor PL:
Codemasters Software	brak

http:// www.heroesofthepacific.com/

Premiera: III kwartał 2005

Gatunek: akcja


niezła grafika


zręcznościowy charakter (minus dla fanów symulatorów) • liniowa kampania

Lekkie, łatwe i przyjemne fruwanie nad Pacyfikiem. Czekamy na takie gry na PC!

Autor: Cortes

Odpowiedzi: 1 a, 2 c, 3 c, 4 c

W zamierzchłych czasach, gdy bileterka w kinie stanowczo odmawiała mi wstępu na filmy od lat 12, w pobliskim salonie automatów graliśmy z kolegami na tzw. „czwórce".

Tutaj zamach, a tam wyskok... Teraz to już na nas nie ma mocnych!

GAUNTLET
SEVEN SORROWS

Tak wyglądał Gauntlet w roku 1985...


Ociec, prać?

Nazwa ta wzięła się stąd, że przy owej maszynie mogły grać naraz cztery osoby. Wcielały się one w klasycznych herosów – barbarzyńcę, elfa, walkirię i maga – by przemierzać lochy po brzegi wypełnione setkami potworów. Cel był jasny: zebrać jak najwięcej skarbów, zniszczyć wszystkich niemilców na swej drodze i żywym dotrzeć do przejścia na kolejny poziom. Na szczycie tego automatu, hurtem pożerającego kolejne nasze dwudziestozłotówki, ozdobnymi literami pyszniło się obco brzmiące słowo: GAUNTLET. Jeśli rozpoznajesz ten tytuł, jeśli jeszcze pamiętasz te godziny spędzone na eksploracji lochów, powiadam: **pora znów wyciągnąć topór, napiąć łuk, zaostrzyć miecz i przygotować fireballa. Oto powraca legenda!**

Dzieje się tak za sprawą studia Midway, najczęściej kojarzonego – i nie bez powodu – z serią Mortal Kombat. Ostatnio firma ta przypomniała sobie o graczach PeCetowych i kolejna część sięgającej korzeniami 1985 roku serii Gauntlet, obok wersji na PS2 i Xboxa, tworzona jest również na komputery osobiste. **Wpływ na to niewątpliwie mają dwaj dość dobrze znani graczom panowie: John Romero (Doom, Quake) i Josh Sawyer (Icewind Dale).** Ten drugi w jednym z wywiadów ujawnił zarys fabuły. Otóż historia dzieje się wieki po tym, jak czwórka bohaterów podjęła próbę – nieudaną – pokonania Złego Imperatora Yupanqui. Za karę przykuto ich do wielkiego, wiecznie płonącego drzewa u podnóża świata, z którego uwolnieni zostają w tajemniczych okolicznościach. Trawieni żądzą zemsty wracają na tereny Imperium, gdzie okazuje się, że ich ciemiężyciel popadł w obłęd, przytłoczony ciężarem popełnionych zbrodni. Nasi bohaterowie muszą mu pomóc w odkupieniu win i uporaniu się z siedmioma tytułowymi cierpieniami. Dlaczego? To wyjaśni się z czasem...

Walka w tej grze nie toczy się po to, by pozyskiwać złoto czy przedmioty, lecz by cieszyć oczy efektownymi sposobami eksterminacji wrogów.

Od tego momentu reszta należeć będzie do ciebie. **Gauntlet: Seven Sorrows to – według twórców – mieszanina hack'n'slasha oraz strategii, okraszona elementami RPG** (doświadczenie, poziomy, umiejętności, ekwipunek), oferująca rozgrywkę w trybie solo oraz multi. Zgodnie z ideą serii, główny nacisk ma być położony na walkę, która tym razem będzie o wiele bardziej złożona. Pojawią się możliwości defensywne (unik, blok, zasłona), a poza prostym klikaniem w jeden przycisk dostępne będą również rozmaite combosy oraz ciosy specjalne – zależne od używanej broni i biegłości postaci w posługiwaniu się nią. *„Walka w tej grze nie toczy się po to, by pozyskiwać złoto czy przedmioty* (jak w Diablo), *lecz by cie-*



Dobrze skoordynowany atak grupowy podstawą sukcesu.



Lost in Persia?



Pada śnieg, pada śnieg, pada kamieniami...



...a tak automat do gry w niego.

szyć oczy efektownymi sposobami eksterminacji wrogów" – podaje oficjalna strona.

Podczas pokazu gry John Romero opowiadał o zadziwiającym odstępstwie od tradycji. Otóż **nie będzie typowych dla tego typu produkcji buteleczek z płynami uzdrawiającymi!** Jego zdaniem są one całkowicie niepotrzebne i tylko dekoncentrują gracza, który miast skupić się na walce, co chwila szuka przycisku odpowiedzialnego za wypicie napoju. Koniec z tym. Teraz pokonani wrogowie zostawiać będą drobiny energii uzupełniające nadwątlone siły bohaterów. Skrypt gry ma być tak opracowany, by uzdrawiane były automatycznie najbardziej potrzebujące postacie, co ma chronić członków drużyny przed zagryzieniem przez hordy potworów.

Poza czterema klasycznymi już postaciami (Warrior, Valkyrie, Elf i Wizard) mają zostać wprowadzone dodatkowe dwie: Lancer i Tragedian. Każda z nich ma odmienny styl walki, a jeszcze większego znaczenia nabierać ma to w multiplayerowym trybie kooperacji, który – na nieszczęście – ograniczony został do 4 lub 6 graczy (producenci jeszcze tego nie sprecyzowali). Specjalnie dla tego rodzaju rozgrywki przygotowywane są zestawy ataków, które wykonać będzie można jedynie przy ścisłym zgraniu działań kilku postaci. Dla przykładu: dwie walkirie będą mogły wykonać potężny wyskok, po którym spadną niczym piorun z góry na głowy przeciwników. Oczywiście obrażenia zadane wrogom w ten sposób są dużo większe niż w przypadku pojedynczego ataku każdej z tych postaci.

Grafika na przedstawionych do tej pory screenach prezentuje się nie najgorzej, choć trudno byłoby nazwać ją wybitną. Widoczne w oddali budowle dziwnie przypominają klimat znany z Prince of Persia: Piaski Czasu, ale taki właśnie był zamysł autorów. Postacie, choć niezbyt bogate w detale, prezentują się jednak przyzwoicie. Powstają jedynie obawy, czy fakt, iż tytuł ten przygotowywany jest równolegle także na konsole PS2 i Xbox, nie odbije się negatywnie na szczegółowości grafiki na PeCetach. Pozostaje wierzyć, że nie, aczkolwiek przekonany się o tym jesienią lub też – w przypadku tak częstych w tej branży opóźnień – dopiero na początku przyszłego roku.

Gauntlet: Seven Sorrows

Producent:	Dystrybutor PL:
Midway	brak

http://www.midway.com/

Premiera: jesień 2005

Gatunek: hack'n'slash

(+) legendarna seria znów na PeCetach • radosna rzeźnia w efektownym stylu

(–) możliwa mała szczegółowość grafiki • multiplayer tylko dla 4-6 graczy

Romero i Sawyer nieraz tworzyli już dobre gry. Miejmy nadzieję, że łącząc siły, przedstawią graczom tytuł dorównujący osławionemu Diablo.

Autor: Ander Kris



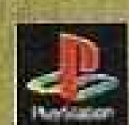
















Nadchodzi koniec historii!



MYST V





Ech, te wakacyjne widoczki...

10 lat i kilka sequeli minęło od premiery pierwszej części przygodówki Myst. Niedługo pojawi się jej ostatnia odsłona, nosząca podtytuł End of Ages.

Koniec Wieków (tak przetłumaczyła tytuł Cenega) ma być godnym podsumowaniem serii, wyciągnięciem z niej tego, co najlepsze. Ucieszą się nią nie tylko fani poprzednich odsłon cyklu. Chcąc poszerzyć grono odbiorców, **autorzy zdecydowali się na uproszczenie zagadek i uczynienie gry bardziej przystępną** również dla zwykłych, niekoniecznie lubujących się w przygodówkach graczy. Czy to oznacza zrobienie z Mysta gry akcji? Nie żartujmy – aż tak postępowo nie będzie.

Twórcy stwierdzili, że seria Myst zapędziła się przez kolejne odcinki w ślepy zaułek poprzez prezentowanie coraz trudniejszych zagadek logicznych. Tymczasem pierwsza część spodobała się ogromnej rzeszy graczy głównie dlatego, że dawała możliwość swobodnego zwiedzania i odkrywania kolejnych miejsc w magicznym, tajemniczym świecie. **Ciężar rozgrywki przeniesie się więc na eksplorację**, choć oczywiście łamigłówek również nie braknie. Co najwyżej będą nieco łatwiejsze.

Wbrew temu, co widać, w tej odsłonie zagadki mają być łatwiejsze.

Myst: End of Ages w dużej mierze powracać będzie do korzeni, czyli pierwszych dwu części: Myst i Riven. Gra zresztą jest przygotowywana przez ten sam zespół, który ślęczał nad wspomnianymi odsłonami (Myst III: Exile i IV: Revelation były robione przez innych developerów). Podobieństwa są tak głębokie, że nawet **fabuła Końca Wieków zacznie się w miejscu, w którym skończyła się pierwsza część sagi.** Więcej – to ta sama lokacja, którą poznałeś na początku Rivena. Tym razem jednak będziesz mógł zwiedzić miejsca wtedy niedostępne!

Tak jak w poprzednich częściach, poruszać będziesz się między kilkoma Wiekami (czyli właściwie światami, czasem wzorowanymi na znanych nam cywilizacjach), niekiedy wracając do centralnego, stanowiącego oś fabuły. Tym razem **głównymi postaciami dramatu będą dwie osoby: córka znanego z poprzednich części Atrusa – Yeesha oraz Esher, leciwy archiwista D'ni.** Jednej z tych postaci będziesz musiał zaufać, a wybór ten będzie miał decydujący wpływ na przebieg rozgrywki i jej zakończenie. To ostatnie zresztą będzie, jak zapowiada Rand Miller, szef ekipy pracującej nad grą, wyjątkowo ciekawe, ale pozbawione spektakularnych i niepotrzebnych fajerwerków.

End of Ages nie spowoduje trzęsienia ziemi w przygodówkach, nie zachęci też do nich miłośników szybkich strzelanek.

Onirycznych klimatów będzie jak zwykle sporo.

Niezgorsza sala tortur...

Nieładnie tak zaśmiecać środowisko wielkimi sztyletami.

Gra będzie korzystała z silnika poprzedniczki; dla przypomnienia powiem, że generuje on w pełni trójwymiarowy świat. Delikatne zmiany w stosunku do Revelation zastosowano w sposobie poruszania się. Aby uzyskać pełną swobodę ruchów, będziesz mógł korzystać ze standardowego i znanego z FPS-ów sterowania klawiszami WSAD. Ortodoksyjnym miłośnikom pierwszego Mysta pozostawiono jednak **możliwość przejścia całej gry tylko przy pomocy ruchów myszką i klikania jednym z przycisków.**

Usprawnienia nie ominęły również grafiki. Będzie ona bez wątpienia nieco ładniejsza niż w poprzedniej części Mysta, ale ponoć nie oznacza to, że wymagania sprzętowe wzrosną. **Do gry wciąż z powodzeniem wystarczy pierwszy GeForce.** Bardzo duże wrażenie robią za to animacje, a szczególnie ruchy warg postaci. Są one tak naturalne, że czasem można zapomnieć, iż nie oglądamy żywego aktora, a tylko obraz wygenerowany przez komputer.

Najbardziej nowatorskim elementem, nie tylko w sadze, ale w ogóle w grach, ma być system rozpoznawania pisma. Będziesz się komunikował z napotkanymi postaciami za pomocą run. Te ponoć mają być czytane i interpretowane przez engine gry praktycznie bez pudła, nawet jeśli napiszesz je niewyraźnie.

End of Ages nie spowoduje trzęsienia ziemi w przygodówkach, nie zachęci też do nich miłośników szybkich strzelanek. Nie zmienia to jednak faktu, że ta gra po prostu ma klasę.

Kości zostały rzucone.

Myst V: End of Ages

Producent: Cyan Worlds	**Dystrybutor PL:** Cenega
http://myst5.ubi.com/	
Premiera: jesień 2005	
Gatunek: przygodowa	
+	powrót do korzeni • poprawione sterowanie • rozpoznawanie pisma
–	niewiele nowatorstwa

Nie będzie to gra przełomowa, ale na pewno godnie podsumuje znakomity cykl.

Autor: Teutates

TimeShift

Tego jeszcze nie było – wszyscy dokoła grają jeszcze w trójwymiarowe strzelaniny, a już niedługo dostaniemy pierwszą grę w pełnym... 4D!

Rock'n'FPS



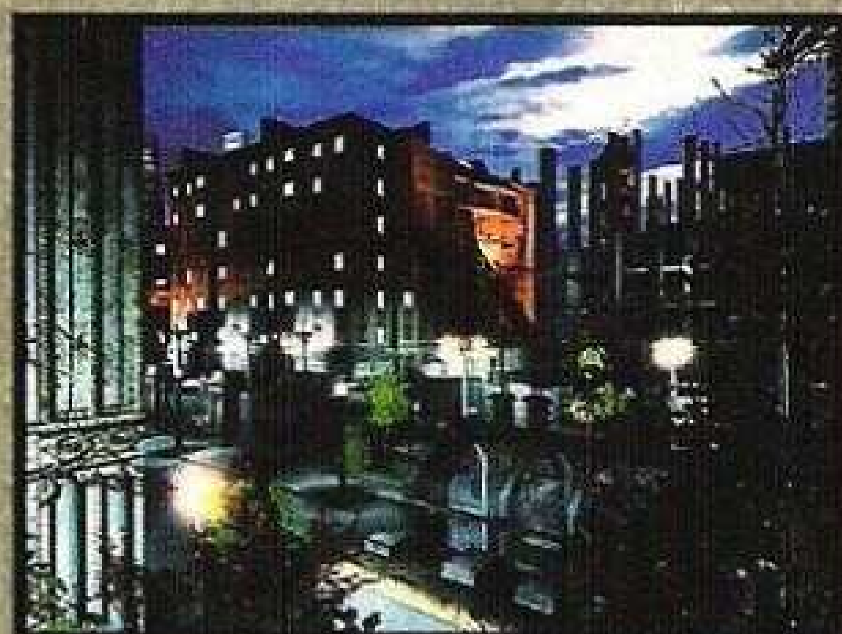
Saber Studios, twórcy TimeShift, to bardzo młody, pochodzący z Chorwacji zespół. Ich pierwsza i jak dotąd jedyna produkcja to Will Rock – prosty FPS utrzymany w podobnej konwencji co Serious Sam. Gra nie zebrała szczególnie pochlebnych recenzji, niemniej służyła autorom głównie jako rozgrzewka przed TimeShift.



Arsenał w TimeShift robi spore wrażenie...



Warto zwrócić uwagę na sposób zaprojektowania poziomów.



Choć otwarte przestrzenie nie prezentują się źle, Far Cry pozostaje królem cyfrowego przedstawienia środowiska.



Niezłe miejsce na koncerty...



Ten gun nie tylko strzela, ale pewnie też otwiera puszki i odgrzewa śniadanie.

Pomimo że podróże w czasie są dość częstym – choć niekoniecznie dobrze wykorzystywanym – motywem w grach, dopiero Prince of Persia: The Sands of Time pozwoliło nam je kontrolować. Mimo to nawet jako perski książę podlegałeś mocy zegara – owszem, mogłeś cofnąć jego wskazówki, naprawiając popełniony błąd, ale wciąż pozostawałeś częścią „strumienia czasu", jak bohater przewijanego filmu. **Tymczasem autorzy TimeShift obiecują, że bohater ich gry będzie prawdziwym władcą czasoprzestrzeni.**

> **TimeShift zabłyśnie dzięki oryginalnemu jak na FPS pomysłowi – władaniu czasem.**

Pozornie TimeShift to po prostu kolejny FPS – przedstawiciel gatunku, w którym panuje olbrzymia konkurencja. Wprawdzie **autorski engine Sabre3d wykorzystuje właściwie wszystkie najnowsze graficzne technologie (normal mapping, realshatter, bloom itp.)**, niemniej to dziś za mało by konkurować z klimatem Dooma czy dynamiczną akcją drugiego Half-Life'a. TimeShift ma jednak szansę się obronić właśnie dzięki wspomnianemu na początku patentowi – władaniu czasem.

Wygląda to tak, że o ile moce głównego bohatera wpływają na rzeczywistość, o tyle on sam istnieje poza linią czasu. Dostrzegasz już tkwiący w takim rozwiązaniu potencjał? Autorzy wykroczyli swymi pomysłami daleko poza zwykłe zwalnianie, przewijanie czy zatrzymywanie mijających nieuchronnie sekund (co w innych grach np. ułatwiało walkę z przeciwnikami). **Wyobraź sobie taką sytuację – podwyższenie, na które musisz się dostać, a obok zawieszona wysoko skrzynia. Nic prostszego. Wystarczy zestrzelić łańcuch trzymający skrzynię, a gdy ta spadnie, wejść na nią i cofnąć czas.** I dalej w tym stylu – „naprawiamy" zerwane mosty, skaczemy po zawieszonych w powietrzu fragmentach walącego się budynku itp. Odporność bohatera na manipulacje czasem ma też swoje złe strony – nie możesz w ten sposób np. cofnąć otrzymanych obrażeń.

Sama walka będzie krwawa, szybka i bezlitosna. **Autorzy nie zamierzają szczędzić widoku posoki, ta zaś może opryskać naszą broń, co przypomina nieco efekt znany z The Suffering.** Dostępny oręż to prawdziwe dzieła sztuki wprost z pola walki przyszłości. Oprócz standardowych dla tego typu produkcji karabinów i pistoletów, będziesz dzierżyć również broń nietypową, pochodzącą z inspirowanej pisarstwem Juliusza Verne'a alternatywnej przyszłości. Nie zabraknie także gadżetów zakłócających strumień czasowy, które z pewnością jeszcze pogłębią rozgrywkę.

TimeShift będzie posiadał również tryb multiplayer. Nie wiadomo o nim zbyt wiele, ale autorzy zapewniają, że i tam będzie można bawić się czasem. Moce te będą jednak działać na nieco innych zasadach niż w singlu – na razie pozostaje tajemnicą, na jakich.

TimeShift ma szansę stać się hitem, zwłaszcza że parada wielkich FPS-ów nieco ucichła. W tej chwili największym konkurentem gry może być jedynie nadchodzący F.E.A.R. Czy TimeShift okaże się lepszy od produkcji Monolith, przekonamy się jednak dopiero w czwartym kwartale tego roku.

TimeShift

Producent:	Dystrybutor PL:
Saber Interactive	brak
http://www.atari.com/	
Premiera: jesień 2005	
Gatunek: FPS	
+	po raz pierwszy gracz może być prawdziwym władcą czasu
–	Saber Interactive to autorzy średnio udanego Will Rock – czy potrafią zrobić coś znakomitego?

Innowacyjny FPS może odświeżyć nieco skostniały gatunek czy tworzący go Chorwaci dotrzymają składanych obietnic?

Autor: Pan Rado

Unreal Tournament 2007



Sport przyszłości wciąż się rozwija. UT2007 to nowe mapy, tryby, pojazdy i dużo, dużo więcej.

Nasze karty graficzne będą cierpieć. Ten fakt staje się jasny, kiedy patrzysz na screeny z nowej części UT, udostępnione fanom serii przez jej twórców, studio Epic. Ta **zapowiadana na przyszły rok produkcja wykorzystywać będzie technologię Unreal Engine 3, jak dotąd najbardziej zaawansowaną w grafice komputerowej tworzonej na potrzeby gier.** Poza całą furą nowoczesnych efektów, takich jak „high dynamic range lighting" i „bump offset mapping", silniczek ten wykorzystuje również model fizyki o nazwie Novodex na licencji firmy Ageia. Jak niesamowite efekty daje to połączenie, mogliśmy zobaczyć na tegorocznej imprezie Game Developers Conference, gdzie zaprezentowano kilka scenek przygotowanych na Unreal Engine 3, w tym porywającą (*dosłownie i w przenośni – Rednacz*) górską lawinę.

Zapowiadana na przyszły rok produkcja wykorzystywać będzie technologię Unreal Engine 3.

Twórcy gry planują zdominować rynek sieciowych shooterów, dlatego też włożyli maksimum wysiłku w to, aby ich nowa produkcja łączyła wszystkie te elementy, które zostały najlepiej odebrane przez graczy w poprzednich częściach (głównie oryginalnym UT i UT 2004), z kilkoma świeżymi, ciekawymi pomysłami. Jednym z nich jest **nowy tryb gry o nazwie Conquest, który ma być połączeniem Onslaught i Assault z UT 2004**, rozgrywanym na ogromnych mapach. Podczas gry w Conquest liczyć się będzie wielkość kontrolowanego przez graczy terytorium, która ma wpływać na produkcję surowca o nazwie tyridium. Twórcy gry nie ujawniają dokładnie, jakie będzie zastosowanie tego zasobu, możemy się jednak domyślać, że jego zapasy pozwolą na kupowanie nowego uzbrojenia oraz sprzętu, bo oczywiście, **podobnie jak w oryginalnym trybie Onslaught, ważną rolę w Conquest będą odgrywać pojazdy.**

Poza trybem Conquest zagramy także w tradycyjny Deatmatch (solo i zespołowy), lubiany przez graczy Capture the Flag, będziemy mogli rozegrać pojedynki jeden-na-jeden. Zabraknie – na pewno – trybu Domination, który okazał się najmniej popularnym z wszystkich przygotowanych na potrzeby wcześniejszych części serii. **Nowe bronie i pojazdy będą przede wszystkim pochodzić z arsenału rasy Necris**, która pojawiła się już w oryginalnym Unreal Tournament z 1999 roku. Pojazdy budowane przez Necris mają być dużo bardziej wymyślne i nietypowe niż tradycyjne w sumie wehikuły z UT 2004 (tam stworzyła je fikcyjna korporacja Axon).

Inne nowości to zmiany w algorytmach AI (teraz boty będą jeszcze bardziej wygadane, będzie można też rozkazywać im głosem!) oraz w aplikacji obsługującej grę przez sieć (m.in. pojawią się różne dodatki czyniące zabawę wygodniejszą i bardziej przyjemną, np. system „buddy" czy możliwość łatwego ściągania przez Internet modów przygotowanych przez fanów Unreala). UT 2007 raczej nie zawiedzie – pytanie tylko, czy nasze karty graficzne sprostają temu wyzwaniu.

Nie da się ukryć – grafika CZAAAAD!

Ależ to musi mieć wykop!



Ja i moja nowa bryka.

Unreal Tournament 2007

Producent:	Dystrybutor PL:
Epic	brak

http://www.unrealtournament.com/

Premiera: druga połowa 2006

Gatunek: sieciowy FPS

(+) Unreal Engine 3 • 9 zupełnie nowych pojazdów Necris • wygadane AI

(−) czy przeciętne karty graficzne podołają takiemu wyzwaniu?

Twórcy UT 2007 chcą zdominować rynek sieciowych shooterów i jak na razie wydaje się, że mają na to ogromne szanse.

Autor: Foch

Operacja na otwartym sercu? Czemu nie!

Ta machina wygląda niepokojąco...

Niech pomyślę... chcę nerkę!

To tu będziesz biegał ze skalpelem.

Pathologic

W nocy odchodzi najwięcej ludzi...

...a ta już chyba odeszła.

Pamiętasz sympatycznego Kubę Rozpruwacza? Na pewno. Bo jak można zapomnieć kogoś, kto wyciągał ze swoich ofiar ich organy?!



Scenariusz Pathologic rzuci gracza w wir wydarzeń rozgrywających się na terenie miasteczka całkowicie odciętego od reszty świata. Jak się okazuje, władze celowo odizolowały społeczność osady, a teraz – zaniepokojone pojawieniem się tam śmiercionośnego wirusa – wysyłają na miejsce swojego człowieka. Oprócz rządowego eksperta w osadzie pojawi się jeszcze dwoje innych bohaterów: chirurg oraz dziewczyna posiadająca moc uzdrawiania. **Mają tylko 12 dni na spreparowanie antidotum, które zapobiegnie dalszemu rozprzestrzenianiu się zarazy!**

Pathologic to gra łącząca w sobie kilka gatunków, czerpiąca z każdego po trosze. **Przede wszystkim będzie to przygodówka ze wszystkimi charakterystycznymi elementami. Jednak świat będziesz obserwować z perspektywy pierwszej osoby**, co według programistów ma ułatwić walkę wręcz i strzelanie. Oczywiście rozgrywka skupi się na zagadkach, a użycie siły fizycznej będzie ostatecznym rozwiązaniem problematycznej sytuacji.

Z całą kolekcją nurtujących pytań przyjdzie ci krążyć po niemal wymarłym mieście i rozmawiać z napotkanymi mieszkańcami. Nie wszyscy będą skorzy do rozmowy. Niektórzy rzucą się na ciebie na długo przed tym, zanim się przedstawisz. Na szczęście spotkasz i tych bardziej wygadanych, którzy przyczynią się do postępów w śledztwie. **Za zachowanie napotkanych osób odpowiadać będzie specjalny system, który na bieżąco przeliczy wszystkie twoje dobre i złe uczynki**, czego wynikiem będzie odpowiednia reakcja na pojawienie się twojego bohatera. Co więcej, wybór grywalnej postaci spowoduje, że pozostała dwójka zacznie z tobą konkurować, a przejawiać się to będzie nie tylko w kontaktach z nimi, ale również w rozmowach z mieszkańcami miasteczka. Na ich nastawienie wpływ może mieć wcześniejsza wizytą innego śledczego!

Zagadki mogą sprawić nieco trudności nawet zaprawionym w bojach wielbicielom przygodówek.

Krwawy Kuba pojawił się we wstępie nie przez przypadek – bohater Pathologic będzie mógł postępować podobnie jak on, tyle że w słusznej sprawie. Zagadki mogą więc sprawić nieco trudności nawet zaprawionym w bojach wielbicielom przygodówek, będą bowiem wymagały nie tylko spójnego i logicznego myślenia, ale także wiedzy z dziedziny medycznej, gdy będziemy np. przygotowywać lekarstwa czy eliksiry. **Ich działanie trzeba będzie przed użyciem sprawdzić, na przykład na wyciągniętej z nieboszczyka wątrobie!** Skuteczność naszych medycznych dokonań wpłynie na współczynnik reputacji bohatera, a – co za tym idzie – także na chęć do rozmowy i współdziałania ze strony przechodniów.

Kogo zaprosisz na obiad?



Kuba Rozpruwacz	Kubuś Puchatek
Pierwszy raz zaatakował 31 sierpnia 1888 w londyńskiej dzielnicy Whitechapel. Zabił Mary Ann Nichols, prostytutkę, a potem zmasakrował jej zwłoki.	W zasadzie niczego w życiu nie zrobił, nałogowe picie miodu się nie liczy. W przeciwieństwie do swojego imiennika, jest on przyjacielem wszystkich życiowych niedojd.

Czuję, że ten gościu da nam popalić!

Ciekawie zapowiada się również nowatorski, jak na przygodówkę, element gry, który wymusza konieczność spania, odżywiania się i leczenia z ran odniesionych w starciach. Co więcej, bohater będzie mógł zarazić się wirusem, a nieleczony – nawet umrzeć. Twórcy gry postawili sobie poprzeczkę wysoko, ale dzięki temu Pathologic szykuje się na **jedną z najbardziej realistycznych i wciągających przygodówek!**

Oprawa graficzna na obecnym etapie produkcji pozostawia nieco do życzenia. Gra początkowo miała ukazać się na przełomie marca i kwietnia tego roku, ale prace nad nią mocno się wydłużyły. **Twórcy zapowiadają, że dodatkowy czas wykorzystają przede wszystkim na poprawienie jej wyglądu.** Dobrą wiadomością jest to, że sztab ludzi pracujący nad dźwiękową stroną Pathologic ma dołożyć starań, by ścieżką muzyczną zbudować mroczny klimat zagubienia i niepewności.

Ostatecznej daty premiery jeszcze nie ogłoszono (mowa jest o IV kwartale tego roku), ale grę w akcji można już było zobaczyć na tegorocznych targach E3. A do tej pory sam możesz spreparować jakieś zwłoki w domowym zaciszu, zanim zaczną śmierdzieć...

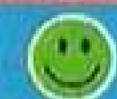
Pathologic

Producent:	Dystrybutor PL:
Ice-Pick Lodge	brak

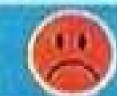
http://www.pathologic-game.com/

Premiera: IV kwartał 2005

Gatunek: przygodówka/akcja



sprawne połączenie kilku gatunków • rywalizacja pomiędzy bohaterami • symulacja „życia" bohatera



na obecnym etapie prac – zdecydowanie słaba grafika

Gra ma szansę stać się bestsellerem, zwłaszcza wśród graczy szukających ciekawej, oryginalnej rozrywki.

Autor: Hedon



Dokąd tak pędzisz? Prrrr, szalony!

Niemcy mówią na nią DTM Race Driver 3, Amerykanie – TOCA Race Driver 2006, nad Wisłą gra znana jest jako TOCA Race Driver 3. Nieważne, jak ją nazwiesz – zapowiada się niezła jazda.



TOCA RACE DRIVER 3™



Dymiliśmy z chłopakami i była taka jazda!

Race Driver 2 (poprzednia odsłona serii) był w ubiegłym roku jednym z najlepszych pomysłów na urodzinowy prezent dla maniaka wirtualnych czterech kółek. Wysokie oceny branżowych pism i serwisów oraz aprobata graczy nie pozwoliły koncernowi Codemasters na choćby chwilę zwątpienia – trzeba robić „trójkę"! Kolejna część przygód rajdowego kierowcy znajduje się już w fazie produkcji, a mistrzowie kodu chcą ukończyć swoje dzieło przed Wigilią. **Prócz typowych sloganów o ulepszonej grafice**, fenomenalnym AI przeciwników i tysiącach nowości, **ujawniono kilka istotnych informacji.**

Przede wszystkim przy tworzeniu RD3 nie zrezygnowano z prac nad urealnieniem rajdowych doznań. Każdy z pojazdów, które przyjdzie ci okiełznać, będzie posiadać indywidualny model jazdy. **Możliwe staną się m.in. zatarcie silnika, zużycie opon i brak paliwa.** Twórcy wspominają nawet o takich niuansach, jak lepsze osiągi aut, które zostały odchudzone z kilku litrów benzyny z baku. Zjeżdżanie do pit-stopu stanie się nie tylko koniecznością, ale i elementem taktyki.

Tryb kariery to jeden z najlepiej zapowiadających się aspektów gry. Ma być on jeszcze bardziej nieliniowy niż poprzednio. W RD2 w dowolnym momencie mogłeś wybrać pomiędzy uczestnictwem w zazwyczaj dwóch różnych imprezach. Tym razem zawsze będziesz miał do wyboru co najmniej trzy wyścigi. To jednak nie koniec innowacji. **Kierowca, w którego się wcielasz, będzie specjalizował się tylko w kilku z siedmiu dostępnych dyscyplin.** Wśród nich znajdziesz: off-road (auta terenowe 4x4), Touring Cars (samochody powszechnie spotykane na ulicach), GT (wszelkiej maści stuningowane pojazdy) oraz open-wheel, rally, oval i historic. Dla przykładu, wybierając karierę kierowcy bolidów F1 (open-wheel), wpierw trafisz za kierownice gokartów. Dopiero zdobyte wraz z kolejnymi sukcesami doświadczenie pozwoli ci na znalezienie miejsca w jednym z największych teamów, np. BMW Williams F1. Żeby jednak nie było za nudno, podczas sezonu będziesz mógł zmieniać wybraną specjalizację!



Wielkie i ciężkie i biorą zakręty przy 180 km/h.

Ludzie z Codemasters zapowiadają także większą ilość dostępnych w grze imprez. Poprzednia część oferowała około 15 różnorodnych rodzajów mistrzostw, tym razem będzie ich ponad 30 (m.in. British GT, V8 Supercars, Monster Trucks, Historic Grand Prix, DTM, Formuła 3, Muscle Cars). **Samych tras ma być około 100, przy czym blisko połowa z nich będzie szczegółowo odwzorowanymi kopiami istniejących torów.** W wirtualny świat zostaną przeniesione m.in. słynne tory GP i Short w Hockenheim.

Ekipa Codemasters chce ukończyć kolejną część serii TOCA jeszcze przed Wigilią.

Priorytetową kwestią w grach wyścigowych są oczywiście same pojazdy. W TOCA Race Driver 3 będzie ich 34. Liczba ta obejmuje najznakomitsze cuda techniki, jakie stworzono w ciągu ostatnich 80 lat. Jak sugeruje rozmach gry, na wszystkie wozy zdobyto kosztowne licencje. W grze wystąpi więc Aston Martin, a nie np. Austin Powers.

W dobie światowej globalizacji i elektronicznej komunikacji międzyludzkiej – mówiąc krótko Internetu – nie mogło zabraknąć trybu wieloosobowego. TRD3 umożliwi rozgrywkę przez sieć LAN i Internet dla 16 graczy naraz w wersji PC, prawdopodobnie 16 dla Xbox i 10 dla PS2. Zostaną też stworzone szczegółowe rankingi, w których rekordy wirtualnych kierowców będą katalogowane oddzielnie w każdej z siedmiu dyscyplin. **Sam tryb wieloosobowy będzie natomiast ściśle związany z postępami w grze dla pojedynczego gracza.** Sukcesy w trybie single pozwolą bowiem odkryć nowe wozy i rodzaje wyścigów, w jakich będziesz mógł się wykazać na światowej arenie. Ale jazda!

FAQ TOCA

Ciekawostki z FAQ gry:

- W najnowszym Race Driver nie będzie jeszcze dynamicznie zmieniających się warunków pogodowych.
- Podczas rozgrywki multiplayer inni gracze będą mogli na żywo podpatrywać twoje wyczyny za pomocą trybu Spectator Mode.
- Gra będzie obsługiwać TrackIR, urządzenie potrafiące na podstawie ruchów głowy gracza symulować ruchy głowy wirtualnego kierowcy.
- 35 aut w TRD2, 34 w TRD3? Autorzy wybrali najciekawsze modele spośród ponad 300 pojazdów. W kwestii samochodów – w trosce o klimat rozgrywki – postawiono na jakość, a nie ilość.

TOCA Race Driver 3

Producent: Codemasters	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.codemasters.co.uk/	
Premiera: zima 2005	
Gatunek: symulator	
+	licencje na auta • kariera • grafika • rozmach
–	do pełnej swobody w karierze jeszcze daleko • niewielkie możliwości tuningu

Seria TOCA przeżywa drugą (trzecią?) młodość. Wszystko wskazuje na to, że mistrzowie kodu ponownie staną na wysokości zadania.

Autor: Daniel „KULL" Sodkiewicz



Gdybym miał taką furę, mówiłbym na nią żabcia!

Był S.W.A.T., był Rainbow Six, będzie Global Terror.

CONFLICT: GLOBAL TERROR

Choć o terrorystach w mediach jakby ciszej, temat wciąż jest aktualny. A wraz z nim mit świetnie wyszkolonych antyterrorystów, broniących nas dzień i noc.

Jak pokaże Conflict: Global Terror, życie takiego oddziału polega nie tylko na jeżdżeniu bajeranckimi, opancerzonymi ciężarówkami, strzelaniu z hipernowoczesnych broni czy wydawaniu bojowych okrzyków w stylu: „Uwaga, wchodzę!" (po czym w oddali słychać wybuch bomby-pułapki zastawionej przez terrorystę). To coś więcej. To wyjątkowe więzi pomiędzy członkami drużyny, wspieranie się w trudnych momentach, ratowanie nawzajem życia – jeden za wszystkich, wszyscy za jednego... Naprawdę? No co wy!

Stawka, o jaką toczy się gra, to przede wszystkim grube pliki banknotów, upychane rzędami w srebrnych neseserkach. W brygadach antyterrorystycznych pracują przecież ludzie, którzy muszą mieć na alimenty, zaległe rachunki za gaz czy spłacenie kredytów, zaciąganych na kupno kontenerów pełnych czystej-perlistej. Po ciężkiej robocie trzeba przecież jakoś odreagować. Odwracając kota ogonem, można by rzec, że gdyby nie organizacje terrorystyczne pokroju Marca '33, drużyny SWAT-o-podobne nie wiązałyby końca z końcem. **Ludzie z Pivotal Games**, producenta serii gier o nazwie Conflict, **wymyślili właśnie Marzec '33 na potrzeby swojego najnowszego tytułu**, czyli Global Terror. Skąd nazwa zgrupowania terrorystów? Chodzi o datę dojścia przez Hitlera do władzy, albowiem „Wielki Adolf" i jego „Mein Kampf" stanowią dla szaleńców zrzeszonych w Marcu '33 niewyczerpane źródło inspiracji.

W trakcie gry **zawalczymy więc z zastępami fanatycznych neonazistów, ukrywających się w Ameryce Południowej** od momentu zakończenia II wojny światowej i planujących przejąć kontrolę finansową nad całym światem. Co prawda twórcy gry zapomnieli wyjaśnić w materiałach prasowych, w jaki sposób terroryści zamierzają opanować gospodarcze centra globu, ale pewnie i tak – dzięki twoim staraniom – nie będzie im to dane. O takich drobnostkach w programie nazistów, jak zaprowadzenie tu i ówdzie nowych, faszystowskich rządów, nie ma więc co wspominać.

Zaprojektowano nowy silnik, który obsłuży bogactwo detali w modelach postaci i broni.

Większa część akcji skupi się w Argentynie, tj. miejscu szczególnie popularnym wśród nazistów po wojnie. Z rozpędu zawitamy także do: Kolumbii, Korei Południowej, Czeczenii oraz na Ukrainę i Filipiny, czyli do najciekawszych wakacyjnych kurortów rodem z folderów urlopowych dla antyterrorystów.

Zawitamy, ale kim? Fantastyczną czwórką, tj. zespołem Bradley-Jones-Connors-Foley z Red Team. Ci, którzy grali w jedną z dwóch części Conflict: Desert Storm, wiedzą, o kogo chodzi. Reszta będzie dopiero miała przyjemność poznania Czterech Odważnych i pokierowania ich losem. Tak jak w poprzednich częściach, gracz będzie przełączał się między komandosami wedle uznania i – w razie potrzeby – wydawał polecenia pozostałym. **Cel jest oczywisty: schwytać lub zabić neonazistów przy minimalnych stratach własnych.** Entuzjastów rozmaitych FPS-ów wypadałoby od razu uprzedzić, że w Global Terror akcent położony będzie na taktykę oraz możliwie bezkrwawą realizację zadań. Czyli: najpierw plan, potem akcja. Nigdy na odwrót. Z powodu dopracowanego AI przeciwników wjazdy na wariata do oblężonych budynków skończą się jeszcze przed drzwiami wejściowymi.

Global Terror ma być grą trzymającą się kurczowo ziemi, stąd decyzja panów z Pivotal o zaprojektowaniu nowego silnika, który potrafiłby obsłużyć bogactwo detali w modelach postaci i broni. W wypadku tych drugich to o tyle ważne, że **Pivotal wykupił oryginalne licencje na co ciekawsze modele współczesnych pistoletów, karabinów, strzelb itd.**

Conflict to seria znana i uznana. Dlatego **prawdopodobieństwo, że Global Terror polegnie podczas pierwszej akcji, jest znikome.** Fanom gatunku radzę już dziś zaznaczyć sobie w kalendarzu na czerwono wrzesień 2005. Bo to właśnie w tym roku Marzec skończy się we wrześniu.

Red Team kontra Red Star.

Red Team wspina się dla ciebie na wyżyny umiejętności.

Chłopaki, zróbmy to a la Splinter Cell!

Facet ma na sobie kilkanaście kilo sprzętu, ale fruwa jak motylek.

Conflict: Global Terror

Producent: Pivotal Games	**Dystrybutor PL:** LEM
http://www.pivotalgames.com/	
Premiera: wrzesień 2005	
Gatunek: taktyczny FPS	
☺	realizm • ciekawe lokacje • szare komórki popracują
☹	komórki popracują – ale czy będzie robota dla sprawnych rąk? • fabuła trąci lekko banałem

Seria Conflict podobała się dotąd raczej posiadaczom konsol. Teraz, dzięki nowej grafice i tematyce, może podbić również serca (i portfele) PeCetowców.

Autor: Campari

Targi nowej generacji

E3 2005

18-20 maja 2005
Convention Center, Los Angeles

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO


Wejście do budynku, w którym mieści się West Hall, jedna z dwóch najważniejszych hal wystawowych na targach.



Tegoroczne targi odwiedziła rekordowa liczba zwiedzających – ponad 70 tysięcy!

Największa impreza w branży gier komputerowych już za nami! Chociaż targi E3 2005 rozpoczęły się od prezentacji konsol nowej generacji, nie zabrakło na nich doskonałych tytułów przeznaczonych także na PeCety!

Na zewnątrz hali Convention Center, w której odbywają się targi E3, panuje trzydziestostopniowy upał, podgrzewany jeszcze przez ruchome wózki z tłustymi, naładowanymi cebulą i papryką hot-dogami, serwowanymi przez meksykańskich sprzedawców. Temperatura w halach kompleksu wystawowego jest jednak niewiele niższa. Przedstawiciele branży, dziennikarze, handlowcy, pracownicy wielkich koncernów w pośpiechu przemierzają korytarze, oglądając tytuły, które trafią do sprzedaży w ciągu kilkunastu najbliższych miesięcy. **Od tego, jak gra zaprezentuje się na targach, często zależy późniejsze zainteresowanie danym tytułem,** a co za tym idzie – również jego powodzenie na rynku. Nie inaczej było i w tym roku.

Najważniejszym punktem targów były konferencje prasowe koncernów Sony, Microsoft i Nintedo, na których przedstawiły one kolejne generacje swoich konsol do gier. Najwięcej szczegółów zdradził Microsoft na temat Xboxa 360, przedstawiając jego pełną specyfikację techniczną i przybliżoną datę premiery (jesień 2005 roku). Na targach prezentowane były nawet grywalne wersje niektórych tytułów, które trafią do sprzedaży równolegle z konsolą! Sony również pokazało nam sporo, wraz z kilkoma naprawdę efektownymi demkami technicznymi prezentującymi możliwości PlayStation 3. Najmniej sekretów udostępnił dziennikarzom trzeci z wielkich konsolowych koncernów – właściwie wszystko, poczqwszy od wyglądu, a skończywszy na nazwie Nintendo Revolution, może się jeszcze zmienić.

Dlaczego piszemy o tym w piśmie poświęconym grom na PC? Odpowiedź jest prosta – zachodni twórcy i dystrybutorzy gier coraz więcej inwestują w gry konsolowe i to właśnie te produkcje wyznaczają kierunek, w jakim podąża cały rynek, w tym jego PeCetowa działka. Ważne jest to, że gry PeCetowe były na tegorocznych targach bardzo widoczne, a wiele tytułów zapowiadano równolegle na PC i Xboxa 360. Mówiąc krótko – **nasz ulubiony „PieC" to od tej chwili oficjalnie platforma nowej generacji,** czy też – jak nazywają to Amerykanie – „next-gen". A to naprawdę doskonała wiadomość!

Ciekawe jest to, że chociaż na targach dużo się o najnowszych konsolach mówiło, to one same były raczej mało widoczne. Poza kilkoma tytułami na Xboxa 360, wszystkie prezentowane gry przeznaczone były na PlayStation 2, Xboxa, konsole przenośne lub PC. Dla nas oczywiście najciekawsze są te ostatnie. Niestety, wśród przedstawianych tytułów niewiele było rzeczy zaskakujących i nieoczekiwanych. Producenci postawili najwyraźniej na bezpieczne zyski i zbytnio nie ryzykowali – dlatego też wiele gier to kontynuacje znanych, popularnych serii. Trudno było również wskazać jedną produkcję, która zdeklasowałaby cała konkurencję, nie było w tym roku tytułu,


Część prezentacji odbywała się w nietypowej scenografii. Grę Scarface pokazywano w gabinecie Tony'ego Montany, głównego bohatera gry i filmu.



Na stoisku Blizzard stała figurka przedstawiająca bohaterkę StarCraft: Ghost. Wszyscy pstrykali tu fotki!


Stoiska największych firm często odwiedzają gwiazdy. Activision był wspierany przez DJ Muggsa z Cypress Hill!

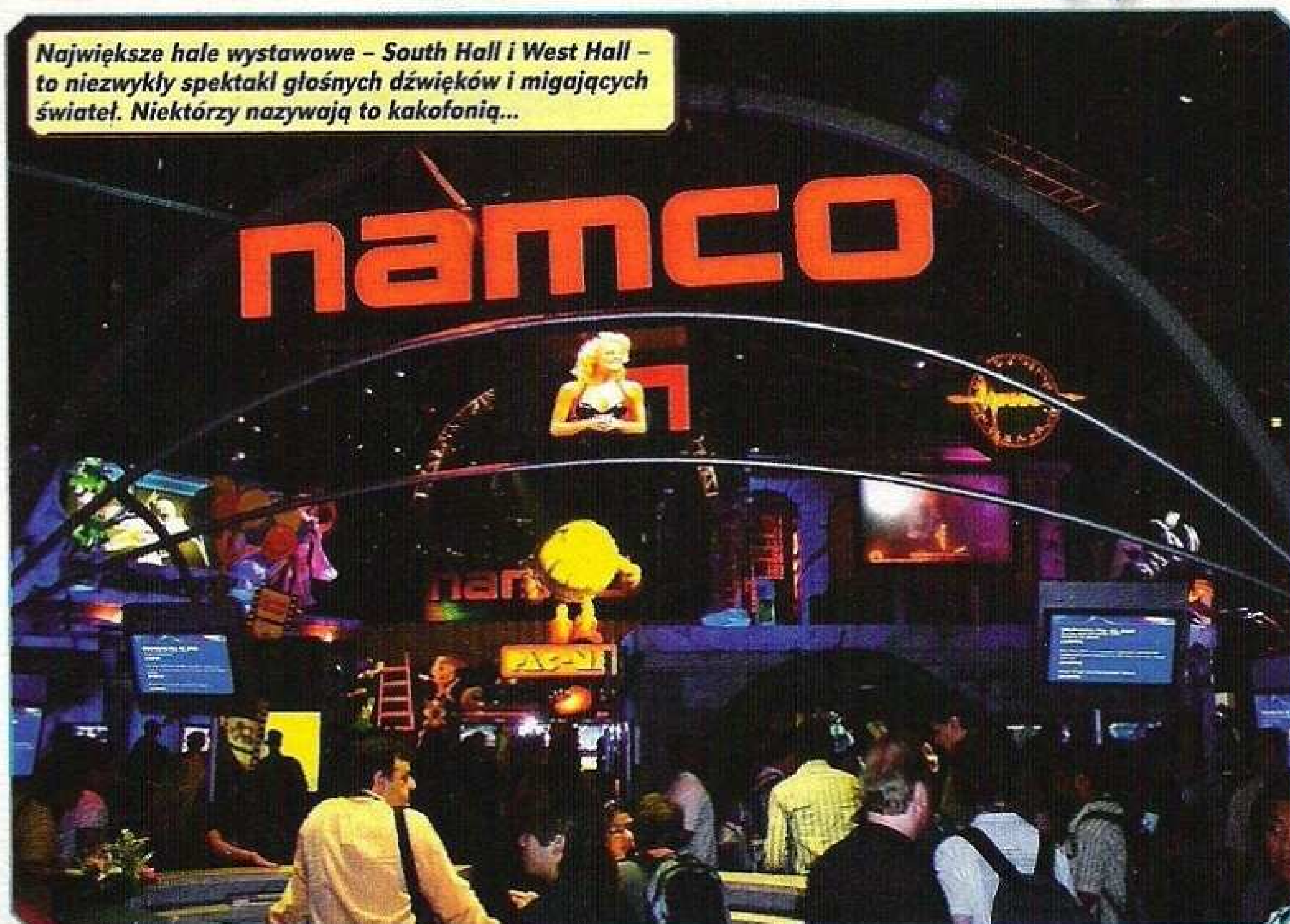


Podobnie jak w zeszłym roku, targom towarzyszyła wystawa prezentująca historię gier.

o którym wszyscy by mówili, który po prostu „trzeba-było-zobaczyć-a-kto-nie-widział-ten-trąba". Dużą popularnością cieszyły się np. pokazy gier: Prey (na stoisku firmy ATI, producenta kart graficznych), Call of Duty 2 i Peter Jackson's King Kong, ale to raczej dlatego, że były one prezentowane w imponujących, wystylizowanych salach projekcyjnych, które po prostu zwracały uwagę zwiedzających.

Na kolejnych stronach znajdziesz przedstawienie kilkunastu tytułów, które wydały się nam najbardziej interesujące na tegorocznych targach E3, rekordowych pod względem liczby zwiedzających, wystawców i prezentowanych produktów. Zabrakło miejsca na pokazanie wszystkiego, ale do tych i innych gier na pewno będziemy jeszcze niejednokrotnie wracać w przyszłych numerach Clicka.

Podczas targów E3 2005 zaprezentowano ponad setkę tytułów na PC. Wśród rzeczy najciekawszych znalazło się sporo gier, o których już informowaliśmy – m.in. Battlefield 2, Ghost Recon 3, Wiedźmin, HoM&M V – nie było więc sensu pisać o nich ponownie. Bez obaw – o wszystkich ciekawych produkcjach przeczytasz w najbliższym czasie w naszym magazynie.



Największe hale wystawowe – South Hall i West Hall – to niezwykły spektakl głośnych dźwięków i migających świateł. Niektórzy nazywają to kakofonią...

ZAPOWIEDZI

Hip Games, marzec 2006

George Romero's City of the Dead







Prawdziwe wydarzenie – przynajmniej dla koneserów kina grozy. George Romero to kultowy reżyser, twórca słynnego filmu „Noc żywych trupów" i jego kontynuacji. Wraz ze studiem Hip Games pracuje nad grą, w której wszyscy fani jego twórczości mają znaleźć znajomy klimat i oczywiście setki zombiaków, czekających tylko na to, by wpakować im kulkę w gnijący mózg.

Do wyboru będzie pięć grywalnych postaci, różniących się jednak raczej wyglądem niż umiejętnościami. City of the Dead to typowy szybki i dynamiczny FPS, jego twórcy stawiają więc przede wszystkim na zróżnicowanych przeciwników i bogaty arsenał. Jeśli chodzi o to pierwsze, choć za wrogów posłużą wyłącznie zombiaki, będą one różnorodne pod względem wyglądu i stosowanych sztuczek. Ciekawie potraktowano dostępne w grze uzbrojenie – nie będzie tu żadnych wymyślnych i futurystycznych pukawek, za to bronie tradycyjne zrealizowano w dość nietypowy sposób. Dla przykładu shotguna trzeba będzie po każdym strzale załadować! Na papierze wydawać się może, że to niezbyt ciekawy pomysł, ale kiedy grasz w City of the Dead, a do twojego bohatera z każdej strony zbliża się gromada zombiaków, nagle okazuje się, że to rozwiązanie niesamowicie zwiększa emocje. A o to przecież w filmach Romero zawsze chodziło.



Aby zabawa zbyt szybko się nie znudziła, do szesnastu planowanych misji w fabularnym trybie dla jednego gracza twórcy gry planują dodać szereg pojedynczych, dostępnych z poziomu menu grywalnych misji-wyzwań (np. bicie rekordu w liczbie zombiaków zabitych w określonym czasie). Brzmi smakowicie? I tak ma być!

Wielcy nieobecni

Mimo oczekiwań i zapowiedzi zabrakło na E3 kilku gier, które wszyscy spodziewali się zobaczyć – lub też takich, które po prostu powinny tam być. Co się z nimi stało?

Neverwinter Nights 2
Wiemy, że ta gra powstaje, a prace nad nią idą pełną parą. Czemu więc zabrakło jej na targach?

Fallout 3
Firma Bethesda potwierdziła, że pracuje nad trzecią częścią tego doskonałego postapokaliptycznego RPG-a. Niestety, jedynym śladem tej gry były niewielkie plakaty na stoisku firmy.

S.T.A.L.K.E.R.
Kod pokazywany w zeszłym roku wyglądał wielce obiecująco – niestety na E3 2005 S.T.A.L.K.E.R.a nie można było zobaczyć na stoisku THQ, a przedstawiciele firmy zapraszali nas... za rok.

Duke Nukem Forever
Przed targami gruchnęła wiadomość, że na E3 powróci Duke Nukem Forever – gra, w którą wszyscy już zwątpili. I pewnie wątpić będą dalej, bo w Los Angeles nikt nawet nie wspomniał o tym tytule...

Babeczki

Oto nasz prywatny ranking hostess (z ang. booth-babe), których głównym zadaniem jest przyciąganie zwiedzających do stoisk firm lub poszczególnych gier.





01. True Crime 2

Najładniejsze i najbardziej aktywne dziewczyny promowały grę True Crime 2 na stoisku Activision.



02. Saint's Row

Równie atrakcyjne były panie pozujące do zdjęć w koszulkach z napisem Saint's Row. Ta gra to podobno „GTA-killer" na Xboxa 360.

03. Gizmondo

Producenci mało popularnej przenośnej konsolki Gizmondo postawili wszystko na jedną kartę – na ich stoisku był i sportowy samochód, i koncert raperów, i te piękne dziewczyny!





Hmmm...

Niestety nie wszystkie hostessy były równie urocze jak nasze laureatki. Szczerze mówiąc, nie wiemy nawet, jaką grę reklamowały te panie, ale... może to i lepiej?

ZAPOWIEDZI

Infinity Ward, III kwartał 2005

Call of Duty 2



Naszym zdaniem to najlepszy FPS pokazany na targach E3 – chociaż trzeba przyznać, że Quake IV i Prey nie pozostały daleko w tyle. Tytuł autorstwa Infinity Ward wygrał jednak przede wszystkim dzięki doskonałym algorytmom AI, za sprawą których pokazywane przez producentów misje za każdym razem rozgrywały się nieco inaczej i za każdym razem zdawały się bardzo emocjonujące.

W drugiej części Call of Duty po raz kolejny przyjdzie ci wziąć udział w trzech kampaniach wojennych – brytyjskiej, amerykańskiej i rosyjskiej – które będzie można jednak rozegrać albo jedna kampania po drugiej, albo w kolejności chronologicznej, przeskakując z jednej do innej (jak w poprzedniej części). Bohaterami tej odsłony gry będą: szeregowiec Wasylij Iwanowicz Kosłow (kampania rosyjska), sierżant Davis i dowódca czołgu Welsh (kampania brytyjska) oraz kapral Bill Taylor (kampania amerykańska, którą odsłużysz w barwach Drugiego Batalionu Rangersów).

Rewolucyjnych zmian w grze nie należy się spodziewać – Call of Duty 2 ma być po prostu większym, lepszym i ładniejszym Call of Duty. Zwiększy się interaktywność w sekwencjach rozgrywanych w różnego typu pojazdach (nie będzie jednak misji lotniczych), poszczególne misje będą przedstawiały starcia większej liczby jednostek. Gra otrzymała również nowy engine, obsługujący dynamiczne cienie, bump mapping, nowe efekty cząsteczkowe. Ta ostatnia zmiana znacząco wpłynęła na jej wygląd. Twórcy postanowili wprowadzić do CoD 2 swoją wersję lądowania w Normandii i uwierz nam – bije ona na głowę ten sam poziom z Medal of Honor: Allied Assault!



Pobojowisko jak z filmu. Call of Duty 2 zachwyca grafiką!

Kto ma większego gana?



Dla fanów FPS-ów tegoroczne targi E3 były wyjątkowo udane, podczas nich bowiem ujawniono wiele nowych informacji (i screenów) dotyczących wielu długo oczekiwanych tytułów – w tym gier Quake IV i Prey.





Quake IV, id, IV kwartał 2005	**Prey, Human Head, 2006**
FABUŁA	
Żołnierze EDF lądują na planecie Stroggów, by ostatecznie rozprawić się z kosmitami. Na powierzchni planety wybucha krwawy ogniowy pojedynek. Jeden z żołnierzy trafia w ręce Stroggów, zostaje poddany biologicznym modyfikacjom, ale zachowuje swoją ludzką świadomość...	Bohaterem gry jest Tommy, potomek Indian, były żołnierz oddziałów Rangers, który po zakończeniu służby wojskowej wraca do rodzinnego rezerwatu w Oklahomie. Początkowo chce tylko wieść spokojne życie u boku swojej ukochanej, ale inwazja kosmitów zmusza go do działania...
LOKACJE	
Gra rozpoczyna się na powierzchni planety Stroggów. W późniejszych etapach zwiedzisz również wojskowe bazy kosmitów, wpierw jako żołnierz otwarcie walczący z wrogiem, potem zaś jako tajny agent, nie zawsze dążący do konfrontacji.	Większa część gry rozgrywać się będzie wewnątrz przybyłej z kosmosu „Sfery", żyjącej istoty, która pochłania wszystko, co stanie na jej drodze. Wszelkie pomieszczenia i korytarze to organiczne wnętrzności tego kosmicznego bytu.
CHARAKTER GRY	
Strzelanka skoncentrowana na postaci głównego bohatera z sekwencjami skradanki i taktycznego FPS-a.	FPS skoncentrowany na postaci głównego bohatera i przeżywanych przez niego przygodach (a la Half-Life 2).
DODATKOWE ELEMENTY	
Gra wykorzystuje engine Dooma III, wraz z nim odziedziczyła również latarkę, zaimplementowaną jednak w dużo lepszy sposób. Będą sterowane przez gracza pojazdy (mechy, wojskowe łaziki). Zestaw broni ma przypominać ten z Quake'a II, możliwe będzie jednak ich modyfikowanie. Kiedy główny bohater zostanie poddany „stroggizacji", otrzyma również dodatkowe umiejętności, niezbędne, by ostatecznie zakończyć kosmiczny konflikt.	Wciąż niewiele wiadomo na temat tego, jak dokładnie gra będzie wyglądać. Jej twórcy, studio Human Head, zapowiada „wiele nowatorskich rozwiązań, które będą sukcesywnie odkrywane wraz ze zbliżającą się datą premiery". Ciekawie brzmią nieliczne informacje o portalach, które pojawią się w grze – posłużą nie tylko jako teleport przenoszący graczy z miejsca na miejsce, ale odegrają również rolę w różnego rodzaju zagadkach logicznych.

Najlepsze na E3

Spośród prezentowanych na E3 tytułów przeznaczonych na PC wybraliśmy najlepsze – oczywiście naszym zdaniem – w kilku różnych kategoriach. Oto nasi faworyci:

Najlepszy FPS:
Call of Duty 2 (Infinity Ward/Activision)

Najlepsza gra sportowa:
FIFA 06 (EA Canada/EA Sports)

Najlepsza strategia:
Rise of Nations: Rise of Legends
(Big Huge Games/Microsoft)

Najlepsza gra akcji:
Hellgate: London
(Flagship Studios/Namco)

Najlepsza gra RPG:
Elder Scrolls IV: Oblivion
(Bethesda/Take Two Games)

Najlepsza samochodówka:
Need For Speed: Most Wanted
(EA Canada/EA Games)

Najlepsza przygodówka:
Indigo Prophecy
(Quantic Dream/Atari)

Najlepsza gra sieciowa:
Age of Conan: Hyborian Adventures
(FunCom/FunCom)

ZAPOWIEDZI

Big Huge Games, II kwartał 2006

Rise of Nations: Rise of Legends

Bez wątpienia najciekawsza strategia targów E3 i to nie tylko ze względu na niezwykle oryginalny styl jej oprawy graficznej. Od niego jednak zacznijmy – gra toczy się w świecie, w którym każdego dnia magia ściera się z techniką. W efekcie dwie z czterech dostępnych nacji wykorzystują budowle zbudowane zgodnie z zasadami mechaniki, dwie pozostałe dysponują budynkami i jednostkami stworzonymi za pomocą czarów. Do tej pory pokazano dwie z owych cywilizacji – pierwsza z nich, Vinci, inspirowana jest rysunkami Leonarda da Vinci, wizję drugiej, noszącej nazwę Elim, oparto na arabskich „Baśniach tysiąca i jednej nocy".





Bardzo efektownie wyglądają miasta – najważniejsze punkty strategiczne każdej z map. Będzie je można dzielić na dzielnice skoncentrowane na różnego rodzaju funkcjach (np. produkcji jednostek czy opracowywaniu nowych technologii). Dzięki temu konceptowi osady wyglądają tutaj tak jak prawdziwe – nie są zbiorem kilku oddzielnych budynków postawionych obok siebie przez gracza. Na odbiór oprawy graficznej wpływa również zastosowany w grze model fizyki, dzięki któremu budynki po ostrzale wroga rozpadają się w realistyczny sposób, a ich spadające na ziemię szczątki mogą nawet uszkodzić znajdujące się w pobliżu jednostki (to pierwsza gra strategiczna, w której jest to możliwe).

Biorąc pod uwagę wygląd Rise of Legends, wysoką grywalność Rise of Nations (to wciąż jedna z naszych ulubionych strategii) oraz fakt, że w nowej grze wykorzystana zostanie większość rozwiązań z jej poprzedniczki, możemy z pełnym przekonaniem stwierdzić – to będzie hit!

To pierwszy RTS, w którym model fizyki połączony jest z systemem uszkodzeń.

LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

Miejsce	Zmiana	Gra	kod
1		Gothic 2: Noc Kruka	241
2		Empire Earth II	257
3	=	Diablo 2	008
4	↓	Warcraft III	010
5	↑	Brothers in Arms	255
6	↑	Splinter Cell: Chaos Theory	258
7	↑	Rome: Total War	204
8		S.W.A.T. 4	250
9		Kozacy II: Napoleońskie boje	259
10	↑	Grand Theft Auto: Vice City	025
11	↓	Need For Speed: Underground 2	209
12	↓	The Sims 2	204
13	↓	SW: Republic Commando	256

GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**

Propozycje:

	Gra		kod
1	Blood Rayne 2		262
2	Settlers V		239
3	Morrowind		298
4	The Punisher		034
5	Close Combat: FtF	nowość	268
6	Cold Fear		263
7	Imperial Glory	nowość	273
8	Worms IV	nowość	269
9	GTA: San Andreas	nowość	277
10	LEGO Star Wars		267
11	Armies of Exigo		216
12	Scrapland		243
13	Prince of Persia 2		226
14	Chronicles of Riddick		236
15	Act of War		266
16	Stolen	nowość	275
17	Driv3r		264
18	Fallout 2		254
19	Pariah	nowość	276
20	Guild Wars	nowość	274
21	MOH: Pacific Assault		212
22	Project: Snowblind		260
23	Silent Hunter III		261
24	Championship Manager 5		265
25	Twierdza 2	nowość	272
26	Juiced	nowość	270
27	SW: Battlefront		213
28	Billy Blade		278
29	Dungeon Lords	nowość	271

WYGRYWAJ!

Wśród osób które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy grę Juiced, ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!!



CDPROJEKT

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Giercowanie next

W ciągu dwóch dni poprzedzających oficjalne rozpoczęcie targów E3 miały miejsce konferencje prasowe zorganizowane przez koncerny Sony, Microsoft i Nintendo, na których zaprezentowano ich konsole „next-gen". Oto krótkie zestawienie tych platform.

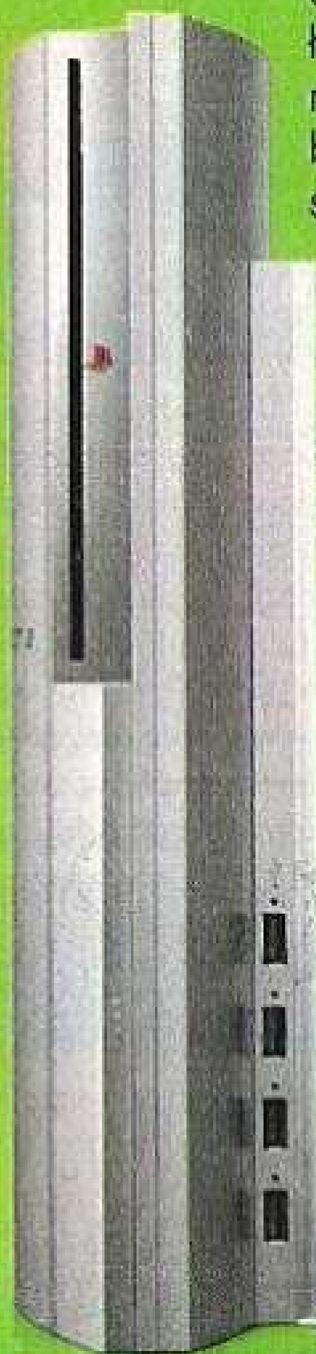
Xbox 360

Tę konsolę zobaczymy najwcześniej, bo jeszcze na jesieni tego roku. Następca Xboxa wyposażony będzie w procesor graficzny firmy ATI, 512 MB pamięci systemowej, cztery bezprzewodowe joypady i obsługę szerokopasmowego łącza internetowego. Ciekawostką jest to, że możliwe będzie zmienianie panelu frontowego, tak by wyrażał on charakter gracza. Niestety wsteczna kompatybilność (możliwość odgrywania gier przeznaczonych na Xboxa) będzie ograniczona.



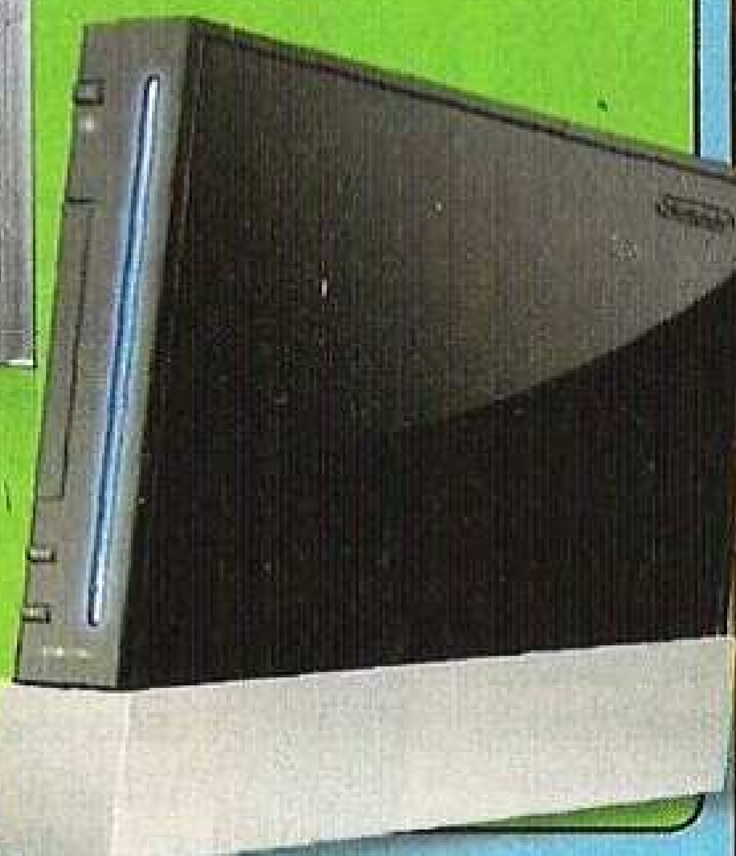
Sony PlayStation 3

PlayStation 3 ma trafić na rynek w drugim kwartale 2006 roku, dlatego też jego projektanci dołożyli starań, by specyfikacja techniczna tej konsoli była odpowiednio wyższa niż Xboxa 360. Rdzeń maszyny stanowić będą procesor Cell i dużo silniejszy niż układ ATI procesor graficzny RSX (opracowany przez firmę Nvidia). Konsola ta będzie wyposażona w czytnik płyt Blu-Ray, czytnik wszystkich dostępnych kart pamięci, obsługę szerokopasmowego łącza internetowego oraz możliwość obsługi do siedmiu bezprzewodowych joypadów. Na PS3 będzie można uruchomić wszystkie gry z PlayStation i PS2!



Nintendo Revolution

Tutaj wciąż pozostaje najwięcej niewiadomych. Wiemy, że konsola, niewiele większa od pudełka DVD, będzie obsługiwała szerokopasmowe łącze internetowe, a jej kontrolery mają być, podobnie jak u konkurencji, bezprzewodowe. Revolution ma obsługiwać gry z Gamecube'a, a za pośrednictwem sieci będzie można ściągnąć również starsze produkcje Nintendo (dokładniej wszystkie gry wydane przez tę firmę na przestrzeni ostatnich 20 lat). Rzeczy najważniejszej, czyli „rewolucji", od której wzięła się nazwa sprzętu, również nie ujawniono – firma Nintendo od dawna zapowiadała, że mamy się jej spodziewać w zastosowanych kontrolerach, a tych niestety nie pokazano.



ZAPOWIEDZI

Ensemble, listopad 2005

Age of Empires III



Długo oczekiwana trzecia część jednego z lepszych RTS-ów nie zawiedzie fanów. O tej grze pisaliśmy kilka numerów temu, od tamtej pory zasadniczo niewiele się zmieniło – widać jednak, że twórcy cały czas pracują nad tą produkcją, równoważąc poszczególne jej elementy.

Dla przypomnienia – trzecia część Age of Empires obejmuje okres podboju nowego świata przez ówczesne europejskie potęgi (XVI-XIX w.). Kampania będzie składać się z 25 misji podzielonych na trzy większe rozdziały, przedstawiające kolejne pokolenia jednej rodziny kolonizatorów (reprezentantów jednej z 8 nacji). Nowy engine graficzne powiązany jest z modelem fizyki (w tym roku posiadały go wszystkie ważniejsze strategie), co wpływa na realizm przedstawianych starć (eksplozje wyrzucają w powietrze piesze jednostki, budynki rozsypują się w wyniku trafienia kulą armatnią tak, jak należy).

Dużą nowinką w grze jest wprowadzenie konceptu „rodzinnego miasta", wspierającego działania kolonistów w Nowym Świecie. Po każdej ukończonej misji otrzymujesz punkty, które możesz potem zamienić na różne udogodnienia w swojej europejskiej siedzibie. To z kolei może ułatwić grę na kolejnych etapach (np. będziesz mógł wysłać do kolonii liczniejsze oddziały zbrojne). Miasta będzie też można modyfikować, np. zmieniając wygląd budynków czy obywateli spacerujących po ulicach. Ciekawostką jest to, że w Nowym Świecie spotkasz przedstawicieli 12 różnych indiańskich plemion, którzy posługują się barwami, a nawet językiem odtworzonym wiernie z historycznymi realiami! C



Akcja AoE III toczy się w czasach kolonialnych podbojów.

Następcy World of Warcraft

Spektakularny sukces World of Warcraft sprawił, że koncerny komputerowe z zaangażowaniem zabrały się za produkcję gier sieciowych – głównie RPG, choć nie tylko. Tego typu propozycji było na targach naprawdę dużo, a najciekawsza szóstka to...

1. Age of Conan: Hyborian Adventures



Jedna z najlepiej wypromowanych gier tegorocznego E3 – na stoisku jej twórców (FunCom) rozdawano dużej wielkości nadmuchiwane miecze Conana, z którymi wielu zwiedzających spacerowało po korytarzach. Ciekawa tematyka (Conan to jedna z najbardziej znanych postaci fantasy) i doświadczenie twórców gry (poprzednia produkcja FunCom to popularna sieciówka Eve On-Line) sprawiają, że na ten tytuł warto zwrócić w przyszłości uwagę!

2. Auto Assault



Mad Max w konwencji sieciowego RPG-a – to może się udać. Tym bardziej, że nad grą pracuje firma NCsoft, twórcy wielu udanych MMORPG-ów (City of Heroes, Guild Wars).

3. Imperator

Futurystyczny RPG, który zwracał uwagę m.in. sposobem, w jaki go prezentowano. Chętni do zagrania w Imperatora mogli usiąść w fotelach wyglądających tak, jakby wyciągnięto je z mostku kapitańskiego kosmicznego statku.



Chyba się zapodział z jakiegoś taktycznego FPS-a...

4. Vanguard: Saga of Heroes

To może być coś – grę przygotowują ludzie odpowiedzialni za popularną serię Asheron's Call, a projekt wspiera finansami sam Bill Gates.



Vanguard będzie rządził. Twórcy gry mają spore doświadczenie.

5. Gods & Heroes: Rome Rising

Ten tytuł zwrócił na siebie uwagę tym, że przenosi akcję w realia greckiej mitologii. Poza tym modelka promująca Gods & Heroes była jedną z najładniejszych na targach...





6. Huxley

Efektowne intro tej gry przyciągało do stoiska produkującej ją firmy Webzen. W przeciwieństwie do innych tytułów w tym zestawieniu, nie będzie to RPG, a... FPS!





ZAPOWIEDZI

Relic, 2006

Company of Heroes

Na tę grę stawiamy! To strategia rozgrywana podczas II wojny światowej na europejskim froncie zachodnim. Nie spodziewaj się jednak kolejnej produkcji ekscytującej tylko dla strategów-mózgowców. Oczywiście Company of Hereoes będzie wymagało główkowania, ale jednocześnie ma oferować niespotykane dotąd wrażenia wizualne.



I rzeczywiście tak będzie! Na targach E3 pokazywano sekwencję, w której walczyły ze sobą dwa oddziały kierowane przez komputer. Dzięki temu mogliśmy zaobserwować dwie rzeczy – wysoki poziom algorytmów sztucznej inteligencji oraz pomysłowy sposób, w jaki twórcy gry przedstawiają walkę.

Sterowane przez komputer żołnierzyki zachowywały się na polu bitwy zadziwiająco inteligentnie – same wyszukiwały naturalnych osłon przed ostrzałem wroga, wzajemnie osłaniały się ogniem zaporowym, natychmiast reagowały na nowe zagrożenia. Wyglądało to naprawdę bardzo realistyczne.

Realistycznie, ale i emocjonująco, a to dlatego, że wiele wydarzeń przedstawianych było w postaci króciutkich cut-scenek, generowanych w zależności od rozwoju akcji. Dla przykładu w jednym momencie oddział aliantów przechodził wzdłuż ściany budynku, przez którą nagle wyjechał niemiecki czołg. W tej chwili kamera zbliżyła się na sekundę do akcji, by lepiej pokazać pękający mur (wszystko zgodnie z modelem fizyki Havok 3.0) i gąsienice miażdżące żołnierzy, a zaraz potem wróciła do normalnego widoku. Twórcy CoH twierdzą, że takie rzeczy będą w grze generowane w czasie rzeczywistym! Jeśli nie są to obietnice bez pokrycia, szykuje się niezwykły tytuł – już teraz to, co dzieje się na ekranie, robi niezwykłe wrażenie, a nieliczne potknięcia AI mają być naprawione do czasu premiery gry, która planowana jest dopiero na przyszły rok. Jest więc sporo czasu.

ZAPOWIEDZI

Splash Damage, 2006

Enemy Territory: Quake Wars



ET: Quake Wars to najbardziej oczekiwana gra w redakcji.

Jedna z największych (bo nielicznych) niespodzianek tegorocznych targów E3. Sieciowy FPS, którego twórcy planują przenieść wysoką grywalność, jaką charakteryzowała się ich wcześniejsza produkcja, gra Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory, do świata Quake'a (a to oznacza, że będziemy mogli wcielić się zarówno w obrońców Ziemi, siły zbrojne EDF, jak i biomechanicznych kosmitów Stroggów).

Tytuł ten wykorzystuje engine Dooma III, ale zmodyfikowany w taki sposób, by był on w stanie wyświetlać sporej wielkości mapy, w dużej części z otwartymi przestrzeniami (a tego, jak pamiętamy, brakowało w klaustrofobicznym ostatnim Doomie). Umożliwia to technologia określana mianem „megatexture", jednak zasadę, na której się opiera, potrafi klarownie wytłumaczyć chyba tylko John Carmack, jej twórca.

Autorzy twierdzą, że – podobnie jak w pierwszym Enemy Territory – otrzymamy kilkanaście map powiązanych z konkretnymi misjami, w których jedyną drogą do zwycięstwa będzie współpraca reprezentujących różne klasy członków oddziału. Niestety, ani liczby map, ani rodzajów specjalności żołnierzy jeszcze nie ujawniono – studio Splash Damage ma jednak co najmniej 12 miesięcy na wydanie gry...

ZAPOWIEDZI

Piranha Bytes, IV kwartał 2005

Gothic III

Gothic, jedna z najciekawszych serii RPG, popularna szczególnie za naszą zachodnią granicą, powiększy się jeszcze w tym roku o długo oczekiwaną trzecią część. Zespół Piranha Bytes (twórcy obu poprzednich części oraz dodatku Noc Kruka), który pracuje obecnie nad tą produkcją, zaprezentował na targach wczesną wersję kodu gry. Mimo wciąż jeszcze widocznych niedoróbek, Gothic III już teraz zapowiada się naprawdę smakowicie.

Akcja gry przeniesie się tym razem do krainy, w której rządzą orki, a nieliczni ludzie ukrywają się przed tymi bestiami w trudno dostępnych miejscach, takich jak rozpalone pustynie czy wysokogórskie przełęcze. Gracz będzie mógł samodzielnie określić, po której ze stron się opowie, co wpłynie na niemal całą fabułę. Prowadząc ludzkość ku wyzwoleniu lub współpracując z orkami, by uratować własną skórę, będziesz mógł skorzystać zarówno z ponad 50 czarów, jak i z nowego, prostszego do opanowania systemu walki (poszerzonego m.in. o możliwość korzystania z dwóch broni jednocześnie).



Dużym atutem gry ma być jej oprawa graficzna, wykorzystująca nową wersję engine'u napędzającego Gothica II. Wysoki poziom, jaki będzie reprezentować grafika gry, widać na screenie. Czekamy!



Hmm... Mamy nadzieję, że będą też inne postacie do wyboru.

Gangsta story

Sukces serii Grand Theft Auto, a szczególnie jej ostatniej części noszącej podtytuł San Andreas, spowodował, że twórcy gier zwietrzyli niezły interes w tytułach przedstawiających wzloty i upadki kryminalnego półświatka.



The Godfather

To capo di tutti cappi gangsterskich gier, produkcja bazująca na filmowej trylogii Francisa Forda Copolli i książkach Maria Puzo. Mieliśmy okazję zagrać w ten tytuł – prezentuje się naprawdę nieźle i już teraz zdaje się dużo ciekawszy od innej gry o podobnej tematyce, czyli Mafii. A jeśli jego twórcy zapewnią graczom odpowiednio dużo swobody i zadań pobocznych, być może nawet pozycja Grand Theft Auto zostanie zagrożona na przełomie tego i przyszłego roku.

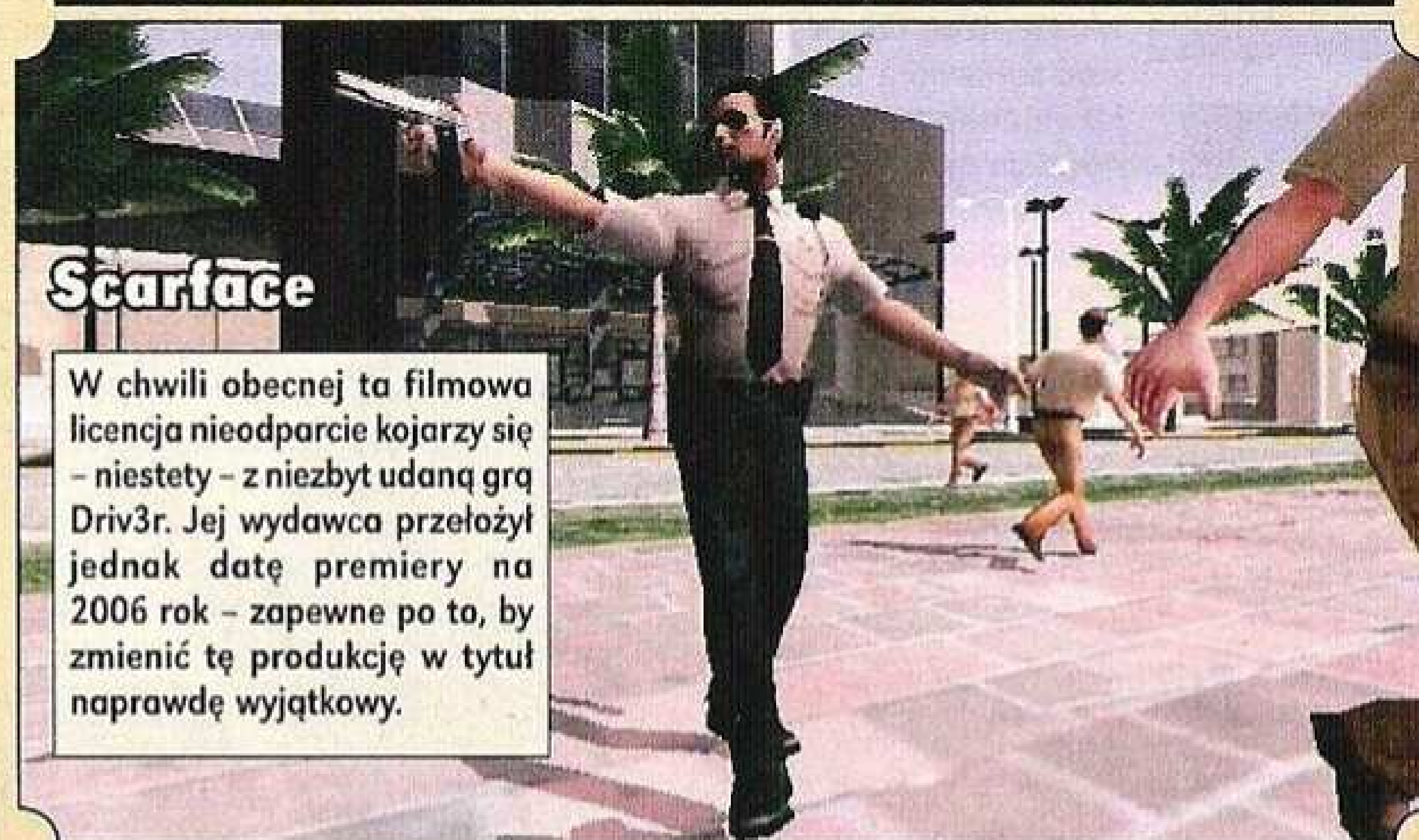


Crime Life: Gang Wars

Grę przygotowuje firma Konami, znana dotąd głównie z konsolowych gier akcji i doskonałej piłki nożnej Pro Evolution Soccer.

True Crime 2

Kontynuacja True Crime ma nowego bohatera (tym razem to czarnoskóry gliniarz Marcus Reed), a jej akcja toczy się w zupełnie innym mieście. Jakim? Tego na razie nie zdradzono.



Scarface

W chwili obecnej ta filmowa licencja nieodparcie kojarzy się – niestety – z niezbyt udaną grą Driv3r. Jej wydawca przełożył jednak datę premiery na 2006 rok – zapewne po to, by zmienić tę produkcję w tytuł naprawdę wyjątkowy.

Z ekranu na

Producenci gier nie chcą teraz ryzykować. Koszty produkcji gier rosną z roku na rok i są tym większe, im bardziej zaawansowanych tytułów dotyczą – a na przyszły rok trzeba przecież przygotować zestaw gier przeznaczonych na konsole nowej generacji! Co zrobić, by za bardzo nie ryzykować? Postawić na filmowe licencje! Tym razem jednak wśród tego typu gier znalazło się kilka całkiem interesujących pozycji.

Harry Potter and the Goblet of Fire



Interaktywna wersja nadchodzącego filmu „Harry Potter i Czara Ognia". Bardzo spodobało się nam latanie na miotle.

Charlie and the Chocolate Factory



To tytuł nowego filmu Tima Burtona z Johnnym Deppem w roli głównej. Podobnie jak pozostałe tytuły w tym zestawieniu, będzie to zręcznościówka.

ZAPOWIEDZI — Flagship Studios, data premiery nieznana

Hellgate: London

Tytuł, który budził na targach niemałe emocje. Nie przez przypadek – Hellgate: London to pierwsza gra przygotowywana przez studio Flagship, a więc ekipę, która wraz z Billem Roperem opuściła w zeszłym roku firmę Blizzard. Hellgate: London to powrót do tego, co programistom tym wyszło jak dotąd najlepiej – zarówno tematyka (walka z piekielnymi mocami), jak i styl gry (szybka walka z setkami przeciwników) nawiązują do obu części Diablo. Różnica polega na tym, że Hellgate: London będzie grą zrealizowaną w... FPP, a więc z widokiem „z oczu gracza"! Perspektywa, z jakiej obserwujesz akcję, zmieni się tylko wtedy, kiedy będziesz korzystał z broni białej (wtedy kamera przejdzie w TPP). Warto dodać, że choć w grze trzeba będzie mierzyć w przeciwników, jak w normalnej strzelance FPP, celność i siła strzału będą zależały przede wszystkim od współczynników postaci i jej broni, a w mniejszym stopniu od precyzji gracza.



Twórcy Diablo robią FPS-a?!? To musi być hit.



Sporo najlepszych pomysłów zaczerpniętych z Diablo trafi również do Hellgate: London. Poziomy w grze będą generowane losowo (to jeden z nielicznych FPP-ków, w których zastosowano ten system). Losowo będą również określane możliwości znajdowanych przedmiotów, broni, artefaktów. Narzędzia mordu będzie można modyfikować rzucając na nie czary lub instalując w nich różnego rodzaju dodatki.



Piekielne hordy są podzielone na cztery podstawowe grupy. Pierwszą z nich są bestie – brutalne i niezbyt głupie, walczą głównie na krótki dystans. Druga to niematerialne demony, których ataki potrafią przenikać przez zbroję bohatera. Trzecia to inteligentne demony korzystające z broni, czarów i bardziej zaawansowanych umiejętności. Grupa ostatnia to tzw. Necros, duchy wcielające się w ciała umarłych i ożywiające je.

ekran

Peter Jackson's King Kong



Zapowiada się naprawdę ciekawie – grę na podstawie nowego projektu twórcy filmowej trylogii „Władca Pierścieni" przygotowuje Michel Ancel, programista odpowiedzialny za Raymana i Beyond Good & Evil. King Kong ma być typową grą akcji, w której różne zręcznościowe sekwencje będą odpowiadały poszczególnym scenom z filmu. Podczas prezentacji największe wrażenie zrobiła scena walki z Tyranozaurem. Gdy zwraca się w stronę gracza i zaczyna ryczeć... Strach się bać!

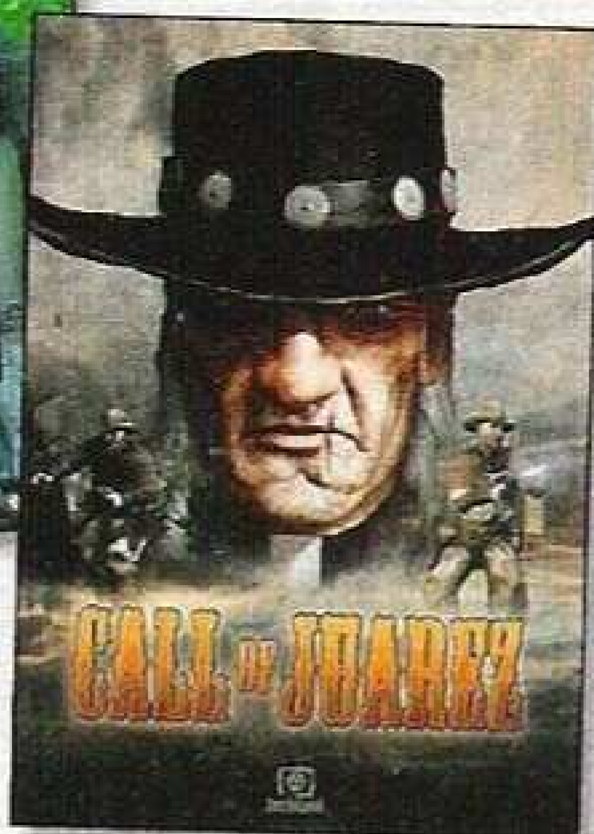
The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe



Kroniki Narni, klasyczny cykl opowieści fantasy Clive'a Staplesa Lewisa (przyjaciel J.R.R. Tolkiena), zostanie wkrótce przeniesiony na ekrany. Równolegle z premierą filmu na komputery i konsole trafi też bajecznie kolorowa platformówka.

Wiedźmin i kowboje





Jak co roku, również i podczas E3 2005 swoją obecność na targach zaznaczyły polskie firmy. Wreszcie wydostaliśmy się z Kentia Hall (najmniej „poważana" hala targów, mieszcząca się w podziemiach Convention Center) – okazałe stoisko Techlandu znalazło się w West Hall (w tej samej co m.in. Sony i Nintendo), CD Projekt wynajął zaś specjalne pomieszczenie w sąsiadującej z budynkiem targów hali Staples Center, w której na co dzień gra w kosza drużyna LA Lakers.

Tam właśnie odbywały się bardzo profesjonalnie przygotowane pokazy gry The Witcher (lead designer projektu to Bartosz Gulik, który przez wiele lat pracował dla Microsoft Games Studio). My mieliśmy szczęście zapoznać się z grą wcześniej (relacja z tej prezentacji znalazła się w poprzednim Clicku), teraz więc prezentujemy wam tylko nową grafikę związaną z tym tytułem.

Techland pokazał z kolei trzy tytuły. Były to: Volkswagen Golf Racing, SpecForce i Call of Juarez. Ten pierwszy to zmodyfikowana wersja Xpand Rally, wykorzystujący licencję niemieckiego producenta samochodów z Wolfsburga. Dzięki temu posunięciu udało się zachować doskonałą grywalność Xpand Rally, a jednocześnie wprowadzić do gry autentyczne pojazdy. SpecForce to taktyczny FPS, wykorzystujący engine Chrome'a, prezentujący zaskakująco wysoki poziom grywalności. Ta gra może okazać się jednym z większych polskich hitów. Jej recenzję znajdziecie już w następnym Clicku. Call of Juarez to również FPS, oryginalny, bo osadzony w realiach Dzikiego Zachodu. Gra jest na razie na wstępnym etapie prac, już teraz jednak charakteryzuje się świetną grafiką (nie ustępuje najnowszym produkcjom zachodnim!) i realistycznym modelem fizyki. O dalszych losach tego projektu na pewno będziemy was informować – warto!



Call of Juarez wygląda jak Half-Life 2 na Dzikim Zachodzie.



Władca Pierścieni

Kolekcjonerska gra karciana

Władca Pierścieni, to jedna z najważniejszych książek XX wieku. Dla niejednego dzieło Tolkiena zmieniło sposób patrzenia na życie, innym pomagało przetrwać ciężkie chwile. Motywem przewodnim tej opowieści jest pełna niebezpieczeństw wędrówka w nieznane. Tak wielkie dzieło, musiało się doczekać wielu adaptacji, spośród których naprawdę wielkim wydarzeniem były trzy filmy Petera „Martwica Mózgu" Jacksona. Ale to już wiecie.

Być może nie wiecie jeszcze co to ma wspólnego z grami. Czy próba stworzenia gry na podstawie TEJ książki nie jest świętokradztwem? Na pewno jest, o ile taka gra nie będzie naprawdę, naprawdę dobra.

Ale czy można stworzyć grę, która dobrze oddawałaby klimat książki i filmu, a równocześnie byłaby po prostu fajna i fajnie się przy niej spędzało czas z przyjaciółmi?

Ktoś mądry doszedł do wniosku, że to się może udać dzięki przeistoczeniu Władcy w kolekcjonerską grę karcianą. To ambitne zadanie powierzono firmie Decipher. Wprawdzie największym potentatem na rynku karcianek była firma Wizards of the Coast, producent słynnego Magic: The Gathering, jednak nie mieli oni doświadczenia w takich adaptacjach. Tymczasem Decipher zdążył się już wsławić niezwykle popularną grą „Star Wars".

Karcianki, to gry dla 2-6 osób, rozgrywane, za pomocą... kart. Każda z gier karcianych ma swoje charakterystyczne zasady. W każdej z takich gier istnieje wielka ilość wzorów kart o specyficznym działaniu, które zmieniają i urozmaicają zasady. Każdy gracz może złożyć swoją własną, niepowtarzalną talię. Ponadto, każda z kart jest po prostu piękna. Dzięki tym elementom, gracze mają potrójną przyjemność: kolekcjonują karty, układają własne talie i grają w oficjalnych turniejach, bądź towarzysko.

Premiera gry Lord of the Rings, miała miejsce pod koniec 2001 roku i okazała się wielkim sukcesem. Gra zyskała rzesze fanów, dzięki mechanice polegającej na podróży przez szereg kolejnych lokacji, przeciwnika. Podróż przez kolejne lokacje pozwala zachować układ fabuły i uczestniczyć w szeregu bitew i pojedynków.

Gra zaczyna się gdy jeden z graczy wyposaży swoją drużynę w broń, sprzymierzeńców i rozmaite artefakty. Rusza w drogę, a jego przeciwnik może zagrywać karty sił zła, próbując tym samym zatrzymać drużynę. Wywiązuje się walka, a gdy się skończy, role się odwracają i przeciwnik ma okazję ruszyć własną Drużyną Pierścienia, lub tym, co z niej jeszcze zostało...

Napięcie i wartkość akcji książki co doskonale oddaje ducha opowieści. To podróż w sam środek krainy Czarnego Władcy, gdzie gromadzi on armię ciemności. Drużyna musi walczyć nie tylko ze złem czającym się wokół, ale i z wewnętrznymi waśniami oraz niszczącym wpływem samego Pierścienia. Niektórzy twierdzą, że gra trzyma w napięciu bardziej niż film - w końcu widziałeś go już wiele razy i wszystko przebiegało w taki sam sposób. Tymczasem w grze, nic nie zdarza się dwa razy!

Film widziałeś już wiele razy i wszystko przebiegało w taki sam sposób. Tymczasem w grze, nic nie zdarza się dwa razy!

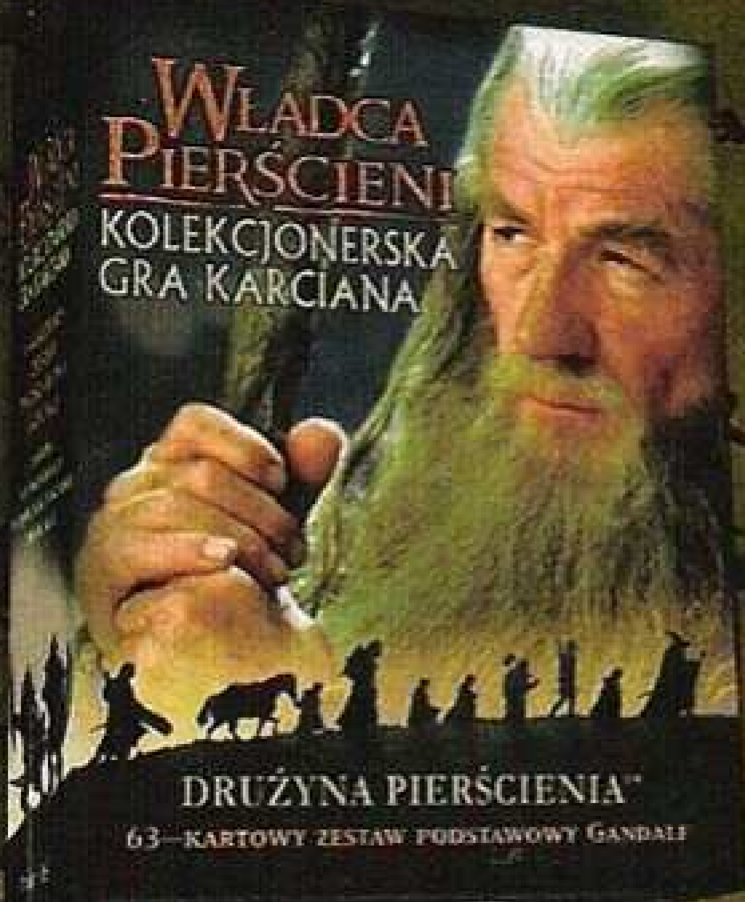
Na czym to polega? Gra przebiega w turach. W swojej turze prowadzisz Drużynę Pierścienia w jej wędrówce przez Śródziemie, aż do ostatecznego starcia między siłami dobra i zła. Równocześnie w turze przeciwnika kontrolujesz siły Saurona, starając się przeszkodzić za ich pomocą drużynie odzwierciedlone zostały w grze również przez rewolucyjną zasadę Puli Cienia. Gdy gracz wprowadza do gry kolejne karty Drużyny Pierścienia - dodaje punkty do Puli Cienia. Gdy przeciwnik wprowadza karty zła, odejmuje z Puli.
Ta innowacyjna zasada wyrównuje szanse graczy. Wraz z rozwinięciem rozgrywki wielkość dodawana i odejmowana od Puli Cienia rośnie, odzwierciedlając ryzyko podejmowane przez Drużynę Pierścienia.

Grę można wygrać na 3 sposoby: 1) Bezpiecznie doprowadzić Powiernika Pierścienia do celu wędrówki. 2) Zabić Powiernika Pierścienia przeciwnika. 3) Opętać Powiernika Pierścienia z przeciwnej drużyny!





Artykuł promocyjny





Gra wieloosobowa też dostarcza sporo zabawy. Każdy z przeciwników może zagrywać swoje karty zła, by powstrzymać Drużynę Pierścienia. Z kolei drużyna ma możliwość szybszego poruszania się do celu. To sprawia, że gra jest naprawdę ekscytująca w szerszym gronie.

Gra karciana Władca Pierścieni nie jest kompatybilna z żadną wcześniejszą grą. To całkiem nowy projekt stworzony tak, by oddać jak najwięcej z nastroju i emocji tej epickiej opowieści, jednocześnie trafiając do nowych graczy jak i zagorzałych fanów Tolkiena.

To jeszcze nie wszystko, Lord of the Rings Collectible Cards Game została przełożona na język polski!

Władca Pierścieni w polskiej wersji będzie najlepszym wstępem do magicznego świata karcianek.

Polska edycja w przystępny sposób wprowadza graczy w fascynujący świat kolekcjonerskich gier karcianych. Obejmuje ona trzy dodatki: Drużynę Pierścienia, Kopalnie Morii oraz Krainy Elfich Władców. Stwarza to duże możliwości przy tworzeniu talii - gdyż w naszym języku wydano ponad 600 wzorów kart! Dzięki możliwości łatwego przyswojenia mechaniki, wprowadzanie do rozgrywek angielskich kart lub zasad z kolejnych rozszerzeń odbywa się bezproblemowo.

Ciekawostką jest fakt, że w grze dostępne są karty postaci, których nie zobaczymy na ekranie - jak Tom Bombadil, Złota Jagoda czy Glorfindel. Szczęśliwcy trafić mogą niezwykle rzadką postać potężnego Gil-Galada, jego sprzymierzeńców - Elendila i Isildura lub największego wroga Wolnych Narodów - Saurona!

Na początek, wypada zaopatrzyć się w zestaw podstawowy. W edycji polskiej są dostępne dwa takie zestawy - Aragorn i Gandalf. Każdy z nich zawiera gotową do gry, 63-kartową talię oraz instrukcję w języku polskim. Obie talie są doskonale zrównoważone. Można do nich dokupić tzw. boostery czyli zestawy 11 losowo dobranych kart, dzięki którym możesz w dowolny sposób zmieniać i ulepszać swoją talię.

Karty, podobnie jak w oryginalnej wersji, wykonano bardzo starannie. Trzeba przyznać, że zadbano tu o każdy szczegół.

Jeśli jesteś fanem Władcy Pierścieni, to gra w polskiej wersji językowej, będzie dla ciebie najlepszym wstępem do magicznego świata gier karcianych i świetnym sposobem na przeżywanie przygód w świecie stworzonym przez Tolkiena.



Snajperzy mogliby się nieco bardziej kryć...

Światełko w tunelu? Gdzie moje światełko?!

Lampa jest oczywiście kuloodporna...

CLOSE COMBAT

FIRST TO FIGHT

UNITED STATES MARINES

Jak się okazuje, na wojnie z terroryzmem mogą zarobić nie tylko potentaci naftowi. Nieźle można z niej żyć, tworząc kolejne strzelanki – najlepiej okraszone odrobiną taktyki.

Kolejnym na to dowodem jest First to Fight, taktyczny shooter, w którym dowodzimy drużyną marines. Akcja toczy się w bardzo niedalekiej przyszłości w ogarniętym zamieszkami Bejrucie. **Dzielni Amerykanie znów biorą swoje wysłużone M16 i lecą krzewić pokój i demokrację w dzikiej Azji.** Jak się niedługo przekonasz, Liban wcale nie będzie dla nich przyjaźniejszy od Iraku i Afganistanu.

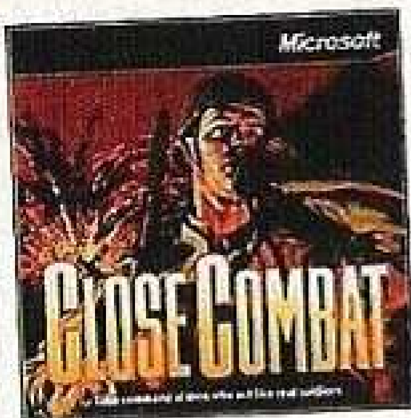
Gra bardzo by chciała być uważana za materiał szkoleniowy dla komandosów. Zresztą nawet po Internecie krąży plotka, że jest nim w istocie. To jednak oczywiście nieprawda, choć **przy tworzeniu najnowszego Close Combat korzystano z fachowej pomocy 40 aktywnych marines.** Miało to zapewnić niespotykany dotąd realizm i powalającą sztuczną inteligencję. Rzeczywiście, gra na papierze i w trailerach robi oszałamiające wrażenie, które nieco się zmienia po uruchomieniu.

Wcielasz się w dowódcę czteroosobowej drużyny – i tylko w niego. Nie masz możliwości przełączania się między swoimi żołnierzami. Możesz za to śmiało wydawać rozkazy, których w sumie jest całkiem sporo, zdecydowanie więcej niż np. w Brothers in Arms. Jest to okupione nieco bardziej skomplikowanym sterowaniem, ale **dzięki obszerniejszej klawiszologii jesteś w stanie przydzielić inne zadanie każdemu marine.** Zresztą większość działań i tak wykonujesz za pomocą prawego przycisku (który przywołuje specjalne menu) i ruchów myszką. Sterowanie nie jest może tak wygodne jak w BiA, ale po kilku minutach można się przyzwyczaić i nawet je polubić.

A warto, bo chłopaki potrafią wykonywać wiele poleceń. Możesz kazać im się osłaniać, prowadzić ogień zaporowy, bronić pozycji – czyli właściwie wszystko, czego oczekuje się od nich na polu bitwy. To jednak nie koniec – najlepsza zabawa jest z wchodzeniem do pokojów dzięki opcji takedown. **Wystarczy rozkazać marines, żeby przygotowali się do zdobycia pomieszczenia i tylko obserwować, z jakim kunsztem i wprawą to zrobią** (przed wejściem mogą też wrzucić granat, jeśli masz na to ochotę). Największą wadą tego manewru jest to, że zdarza się on zdecydowanie za rzadko. Mniej więcej co dwudzieste drzwi w grze dadzą się w ogóle otworzyć, a i tak nie przy wszystkich opcja takedown jest dostępna.

Nic zresztą dziwnego, bo wszystko opiera się tu na skryptach. **Nie masz żadnych szans na zrobienie czegoś, czego nie przewidzieli programiści.** Co prawda niektóre zadania można wykonać

Close Combat - strzelanką?!



First to Fight jest już szóstą grą z Close Combat w nazwie. Wielką tajemnicą jednak pozostaje, po kiego grzyba, że się tak wyrażę. Poprzednie gry z cyklu CC były nie dość, że strategiami, to jeszcze ich akcja działa się tylko podczas drugiej wojny światowej. Jeśli chodziło tylko o podczepienie się do znanego tytułu, to pomysł był raczej nie najszczęśliwszy. Fani strategii się zawiodą, a miłośnicy strzelanek do tej pory i tak pewnie Close Combat omijali szerokim łukiem.

Marine w całej krasie... Strzeżcie się, terroryści wszelkiej maści!

Gdyby nie wyłom, ten płotek byłby dla marines nie do przebycia.

RAGDOLL

W grze zastosowano efekt ragdoll, dzięki któremu przeciwnicy czasem potrafią wyciągnąć kopyta z zadziwiającą finezją.

Miasto wygląda tak, jakby przeżyło katastrofę nuklearną. A raczej: nie przeżyło.

Ciemno wszędzie... Nie ma jak noktowizor.

AKCJA

Gdzie marine nie może, tam pośle...

Gdy nie jesteś w stanie poradzić sobie z jakimś trudniejszym punktem planszy, najczęściej możesz zwrócić się po pomoc do góry... To znaczy wezwać wsparcie powietrzne, snajperów, moździerz... Z całkiem niezłą skutecznością.

1 Trudny do przejścia kawałek planszy? Poczekaj chwilę...

2 ...i podziwiaj piękne fajerwerki, dostarczone przez wsparcie lotnicze.

na dwa sposoby (albo walcząc z trudnymi przeciwnikami samemu, albo wzywając pomoc, np. lotniczą), ale i tak przez cały czas nie opuści cię wrażenie, że idziesz jak na sznurku. Spróbuj zresztą się zgubić na którejkolwiek planszy – nie ma takiej możliwości. Nawet jeśli widzisz rozwidlającą się drogę, możesz być pewien, że jedna z tras będzie zasypana, ew. nie da przejścia z innego powodu. Przyczyn może być sporo, a zważywszy na to, że marines nie potrafią w ogóle skakać... Sam się domyśl. Gdzieniegdzie też można napotkać niewidzialną ścianę – wielki minus.

Dla równowagi muszę pochwalić PeCetową wersję First to Fight za to, że można w niej normalnie celować. Choć gra wyszła też na Xboxa, nie powiela jednej z większych wad Brothers in Arms. **Jeśli widzisz, że wróg wychyla głowę zza przeszkody, nic nie stoi na przeszkodzie, żeby mu ją odstrzelić.** (Oczywiście nie dosłownie, w grze nie ma elementów gore). To działa niestety w obie strony, nieraz zdarzy się też, że oberwiesz ty lub twoi ludzie. W takiej sytuacji z pomocą przychodzą apteczki, które nosić może tylko kierowana przez ciebie postać. Korzystasz z nich sam lub obdzielasz nimi towarzyszy broni. Odstępstwem od realizmu jest to, że działają natychmiastowo i używać ich można w każdej chwili... Ale jeśli komuś to przeszkadza, to cóż – nikt do leczenia się nie zmusza.

Zgodnie z regułami, którymi kierują się marines, **nie możesz pozostawić rannego ani zabitego kompana na polu bitwy.** W momencie, w którym jego pasek energii spadnie do zera, pojawi się czerwony, stale malejący. Jeśli zdążysz udzielić pomocy, zanim zniknie, żołnierz będzie tylko nieprzytomny. Jeśli nie... Cóż, szykuje się kolejny pogrzeb z honorami. Tak czy inaczej musisz jednak wcisnąć jeden klawisz, który spowoduje wezwanie „faceta od zwłok". Pojawi się on dość szybko i zwolni cię z obowiązku taszczenia po ulicach rannego lub nieżywego kolegi. Uważaj jednak – w misji stracić możesz tylko jednego żołnierza. Wraz ze śmiercią drugiego zadanie zostanie odwołane.

To, co miało być wizytówką FtF, czyli **sztuczna inteligencja, jest jedną z największych porażek programistów.** Marines zachowują się co prawda bardzo poprawnie. Rzeczywiście, idąc z nimi ulicą, nie musisz się obawiać o plecy, choć i im zdarzy się czasem zrobić coś głupiego. To jednak nic w porównaniu do przeciwników – kretynów czystej wody. Czasem ignorują twoją obecność, innym razem biegają zupełnie bez sensu albo wręcz podchodzą jeden za drugim pod celownik, żebyś poprawił statystykę „one shot kill". Ich jedyną przewagą jest to, że czasami nie wiesz, z której strony strzelają.

Rozkazów wydawanych marines jest zdecydowanie więcej niż np. w Brothers in Arms.

Również od strony technicznej gra zawodzi. **Miasto wydaje się bardzo sztuczne i wymarłe, pomimo pojawiających się gdzieniegdzie cywilów.** Interakcji z otoczeniem nie ma prawie wcale – szyby i porozrzucane wszędzie dzbany są nietłukące. Z tym dałoby się żyć, ale już cieni wybaczyć nie mogę. Są one po prostu tragiczne. Nie dość, że pojawiają się w miejscach, w których nie mają prawa się znaleźć, to jeszcze wynika z nich, że źródła światła są na każdej ścianie. Teoretycznie powinny pomagać w lokalizowaniu wrogów, w praktyce przeszkadzają i irytują.

Wielka szkoda, że zmarnowano wielki potencjał, jaki ta gra miała. Gdyby ją porządniej dotestować i poprawić sporo niedoróbek, byłby to naprawdę rzetelny i bardzo grywalny shooter. A tak... **W sumie nie jest źle, ale na każdym kroku znajdowałem wkurzające wady, które koniec końców sprawiły, że do First to Fight już na pewno nie wrócę.** Za to na pewno będę wyglądał sequela.

Z taką ekipą za plecami każdy jest chojrakiem.

Close Combat: First to Fight

Producent:	Dystrybutor PL:
Destineer Studios	Cenega

http://www.firsttofight.com/

cena 99,90

Multiplayer: LAN i Internet

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,3 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) takedown! • marines naprawdę ubezpieczają twoje dupsko • celność broni

(–) AI wrogów • zero interaktywności • skrypty, niewidzialne ściany itp.

Kilka fajnych pomysłów, które błędną przy wodach. Warto jednak zagrać, żeby popatrzeć, jak marines wchodzą do pomieszczeń.

GRYWALNOŚĆ	4-
GRAFIKA	3
DŹWIĘK	4+
OCENA	4-

Autor: Che Collada

Olśniewający Święty Granat Ręczny. Monty Python wiecznie żywy!

Tej uroczej staruszce lepiej zawczasu zwolnić miejsce.

Ja bym robakom nie dawał więcej grochówki...

Poznaj smak Ognistej Pięści!

Wybór broni niezły, ale bywało w serii znacznie lepiej.

Worms 4

Totalna rozwałka

Jak do tej pory, seria Worms pojawiła się na szesnastu platformach, a na samym tylko PC wyszło już 8 gier z robaczywą zawartością. Witamy kolejną... Ale czy z otwartymi ramionami?

Zostań rusznikarzem!

Przed premierą dużo mówiło się o tym, że w grze będzie można stworzyć własną broń. To prawda, choć efekty nie są szczególnie ciekawe. Po prostu wybieramy z niedługiej listy cechy, którymi ma się ona charakteryzować.

Dziś strach się bać, gdy kupujesz hamburgera. Nigdy nie możesz być pewny, że nie dostaniesz przy okazji robaków gratis. I nie piszę tu tylko o jakości żarcia w fastfoodach, ale o tym, że **Wormy wyszły już właściwie na wszystko, na czym się da grać**, od Macintoshy, poprzez SNES i Jaguara, aż po konsole i telefony komórkowe. Nie zdziwiłbym się więc, gdyby wrzucili je jeszcze do jakichś tanich gier elektronicznych czy strategii planszowych. A może to już się stało, a ja o tym nie wiem?

Tak czy inaczej, wolałbym pozostać w stanie błogiej niewiedzy. Po grze w nieudane

> **Zasady pozostają niezmienne od 1996 roku, w którym wyszła pierwsza część Worms.**

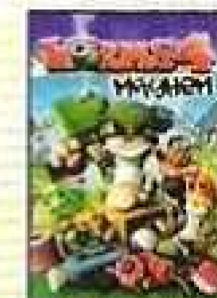
Worms Forts miałem nadzieję, że Team17 przestanie zalewać rynek swoimi grami i skupi się nad jednym projektem, który przywróci cyklowi ogromną i niepowtarzalną grywalność. Niedoczekanie – chłopaki najpewniej bardzo hucznie żyją albo zarobili mało na Forts (co by mnie wcale nie zdziwiło), bo z wydaniem Worms 4 zdecydowanie się pospieszyli.

Robaków chyba przedstawiać nie trzeba? No, na wszelki wypadek, gdyby ktoś właśnie wrócił z dwudziestoletniego pobytu w innej galaktyce: **drużyny robaków toczą boje na różnorodnych – najczęściej losowo generowanych i deformowalnych – planszach.** Walczą między sobą w turach przy użyciu bardzo zróżnicowanego arsenału – od bazooki, poprzez gumowe młoty, na zdalnie sterowanych wybuchowych staruszkach kończąc. Te zasady pozostają niezmienne od 1996 roku, w którym wyszła pierwsza część Worms, oczywiście płaska jak Agata Buzek. Dwa lata temu oblicze serii zmieniło się diametralnie po wprowadzeniu trzeciego wymiaru. Zdaniem wielu graczy, nie wyszło to cyklowi na dobre.

Worms 4: Mayhem (Totalna Rozwałka) różni się w niewielkim stopniu od Worms 3D. Nie zmieniło się prawie w ogóle sterowanie ani obrazowanie akcji. Podczas ruchu robala ze swojej ekipy kamerą wciąż można swobodnie obracać, gdy zaś w akcji jest komputer, jesteś zmuszony do widoku standardowego, który często płata figle. **Praca kamery zmieniła się jednak na plus w stosunku do poprzedniczki.** To samo można powiedzieć o oprawie wizualnej gry, która dzięki specjalnym filtrom graficznym stała się bardziej komiksowa, co bardzo dobrze komponuje się z rozgrywką.

Ta jest jak zwykle dość przyjemna, klimat radosnej rozwałki Wormów nie opuszcza. Najlepiej oczywiście grać z kilkoma kumplami przy jednym kompie (i gazowanych napojach), w przeciwnym razie znudzisz się po kilkunastu minutach. Misje w grze są nużące, wyzwania tak samo, a o treningu nawet nie będę wspominał. Już lepiej grać w multiplaya z AI, ale i tak emocje nie są nawet porównywalne do przeżywanych podczas zabawy z żywym przeciwnikiem. **Ogólne wrażenie poprawia nieco arsenał, jak zwykle radosny i zdrowo pieprznięty.** No bo jak inaczej nazwać wybuchową superowcę z czerwoną peleryną powiewającą na wietrze?

Największą wadą Worms 4 jest wtórność. Zwyczajnie nie ma sensu wydawanie stu złotych, jeśli masz już Worms 3D. Gry różnią się nieznacznie, w dodatku niektóre elementy fajniejsze były w poprzedniczce. Pamiętacie np. Wormaha Beach albo Titanica? W Mayhem brakuje takich smaczków, wydaje się, jakby ludziom z Team17 skończyły się pomysły. Wniosek jest jeden. Jeśli nie znasz serii Worms i chcesz rewelacyjną gierkę do zabawy z kumplem (koleżanką?), to... możesz kupić Mayhem, ale lepiej wcześniej sięgnij do Clicka 8/2003, gdzie była pełna wersja Worms 2. Między nami – pomimo archaicznej grafiki, gra się w nią dużo przyjemniej.



Worms 4 Mayhem

Producent: Team17	**Dystrybutor PL:** CD Projekt

http://www.wormsmayhem.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: zręcznościowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ multiplayer • poprawiona grafika

− czy ktoś widział jakieś istotne zmiany? • nuda w singlu

Powtórka z rozgrywki. Nowe elementy sprawiają wrażenie, jakby autorom skończyły się pomysły.

GRYWALNOŚĆ	3+
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4
OCENA	4-

Autor: Che Collada

Przeciętność goni przeciętność.



Zawody na miejskim torze wyścigowym, trybuny wypełnione po brzegi.



Na początek coś niewielkiego, np. Punto w wersji underground.


Miejscami gra przypomina serię NFS, ale tę z rodziny Hot Pursuit.

Juiced
Szybcy i Gniewni

Deja vu? O Juiced pisaliśmy już dawno, ale z powodu kłopotów z wydawcą, gra ukazała się dopiero teraz. W zmienionej wersji!

Pod koniec 2004 roku dotarły do nas płyty z „finalną" wersją Juiced. Opinie o programie były podzielone. Jedni wychwalali grę pod niebiosa, inni kręcili nosem. Sporu nie rozstrzygnęli nawet gracze – **Acclaim nie zdążył bowiem wydać Juiced.** W sierpniu 2004 jego szefowie ogłosili upadłość z powodu problemów finansowych. Losy tytułu stały pod znakiem zapytania do czasu wykupienia go przez koncern THQ. Nowy właściciel postanowił wprowadzić kilka zmian do swojego nabytku, po czym wypuścić grę na rynek, jakby nie patrzeć – ponad pół roku po jej pierwszej (niedoszłej) premierze.

Juiced to jedynie kolejna podróbka Undergrounda. O tyle ciekawa, że różniąca się detalami od konkurencji.

Pod programistyczny skalpel trafiły m.in. interfejs, ścieżka dźwiękowa oraz dynamika gry, którą postanowiono znacznie poprawić. Rynek gier o nielegalnych wyścigach to przecież wciąż bardzo atrakcyjny kąsek dla dystrybutorów. Juiced różni się od takich tytułów, jak NFS:U2 czy wydany niedawno Street Racing Syndicate, ma więc spore szanse na sukces w tym sektorze.

W tej grze nie jeździsz swobodnie po mieście w poszukiwaniu miejscówek na wyścig. Nie ogranicza to jednak swobody w kreowaniu kariery. Do kolejnych zawodów przystępujesz poprzez wybór imprez zaznaczonych na kalendarzu. Poszczególne dni różnią się kolorami, czyli rodzajami rajdów. Tych jest sporo: **od wyścigów point-to-point, poprzez wyścigi na okrążenia (circuits), zawody drużynowe (możemy rekrutować ludzi do własnego teamu), drags, a na pokazach umiejętności ekstrawaganckiej jazdy kończąc.** Pomiędzy zaznaczonymi imprezami znajdziesz też wolne terminy, w których samemu możesz zorganizować nielegalny wyścig. **Jeździsz więc kiedy chcesz i gdzie chcesz.**

Juiced to typowa gra zręcznościowa z elementami symulacji. Model jazdy jest więc bardzo uproszczony, dodano doń jednak sporo smaczków. Różnorodność nawierzchni, zmienne warunki pogodowe, modyfikacja ustawień wozu oraz właściwości konkretnego modelu, w tym jego ciężar, mają niebagatelnie znaczenie podczas wyścigów. Auta mają swój indywidualny **model jazdy, który możesz dodatkowo modyfikować w bardzo rozbudowanym i przejrzystym menu tuningu** (niestety gra ogranicza twoje zakupy, nie pozwalając na stworzenie zbyt dobrej maszyny). Mimo że uszkodzenia samochodu są tutaj jedynie wizualne, a fizyka jazdy mało realistyczna, obijanie się o bandy kończysz zazwyczaj obróceniem wozu o 180 stopni. Warto więc jeździć roztropnie, nie zapominając o istnieniu hamulców.



Odcinki nocne maskują niedostatki graficzne gry.

Oprawa graficzna prezentuje się całkiem nieźle. Na dodatek duża ilość opcji w menu Video pozwala na uruchomienie gry w przyzwoitej szacie nawet na nie najlepszym sprzęcie. Nieźle jest także od strony audio. Efekty dźwiękowe nie przeszkadzają, sama zaś muzyka sprzyja przejażdżkom po mieście. **Dobór utworów z szerokiej gamy gatunków dał w efekcie bardzo przyjemną mieszankę.** Jest więc czego słuchać podczas zwiedzania kolejnych okienek menu. A masz gdzie zaglądać, m.in. do garażu, kalendarza imprez, rankingu najlepszych kierowców w mieście czy do własnej kieszeni, aby zadzwonić do przyjaciół z telefonu komórkowego.

Niestety Juiced nie ustrzegł się błędów. Głównym mankamentem jest automatyczne zapisywanie stanu gry przez program, co bardzo stresuje i dopuszcza możliwość bankructwa. **Trasy, na których się ścigamy, to zamknięte tory (o zgrozo!) pozbawione ruchu ulicznego.** Nieźle jest na szczęście z AI oraz czynnikiem psychologicznym. Np. twoja nieczysta jazda (karana co prawda ujemnymi punktami w kategorii Respect) zwiększa prawdopodobieństwo popełnienia przez przeciwnika błędu (co jest zobrazowane pojawieniem się nad jego głową wykrzyknika).

Zmiany wprowadzone przez THQ nie są rewolucyjne. To raczej ostateczny szlif, dzięki któremu Juiced staje się interesującą alternatywą dla gry Need For Speed: Underground 2, wciąż jednak najlepszej w tym gatunku.

A załóż się!



Podczas wyścigów możesz uczestniczyć w zakładach. Jak to bywa w hazardzie, prócz kasy obstawiasz także swój wóz. Co więcej, możesz zarabiać w ten sposób bez uczestniczenia w rajdzie, jedynie stawiając gotówkę na swojego faworyta. Smaczku całej zabawie dodaje możliwość werbowania ludzi, którzy będą startować w zawodach, reprezentując twoją drużynę.

Juiced: Szybcy i Gniewni

Producent: Juice Games
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.juiced-racing.com/

cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: ścigałka

Wymagania: procesor 933 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) zróżnicowanie rozgrywki • AI komputera • ciekawa grafika i muzyka • tuning

(–) brak ruchu ulicznego • automatyczny save • uproszczony model jazdy • może się znudzić

Jest OK, ale wprowadzono zbyt mało poprawek, aby grę można było nazwać pogromcą NFS:U2.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: Daniel „KULL" Sodkiewicz

Wielkie rzeczy mogą tworzyć tylko wielcy ludzie. Nawet oni jednak czasem zawodzą. Tak jak przy okazji Dungeon Lords zawiódł D.W.Bradley, twórca legendarnej serii Wizardry.



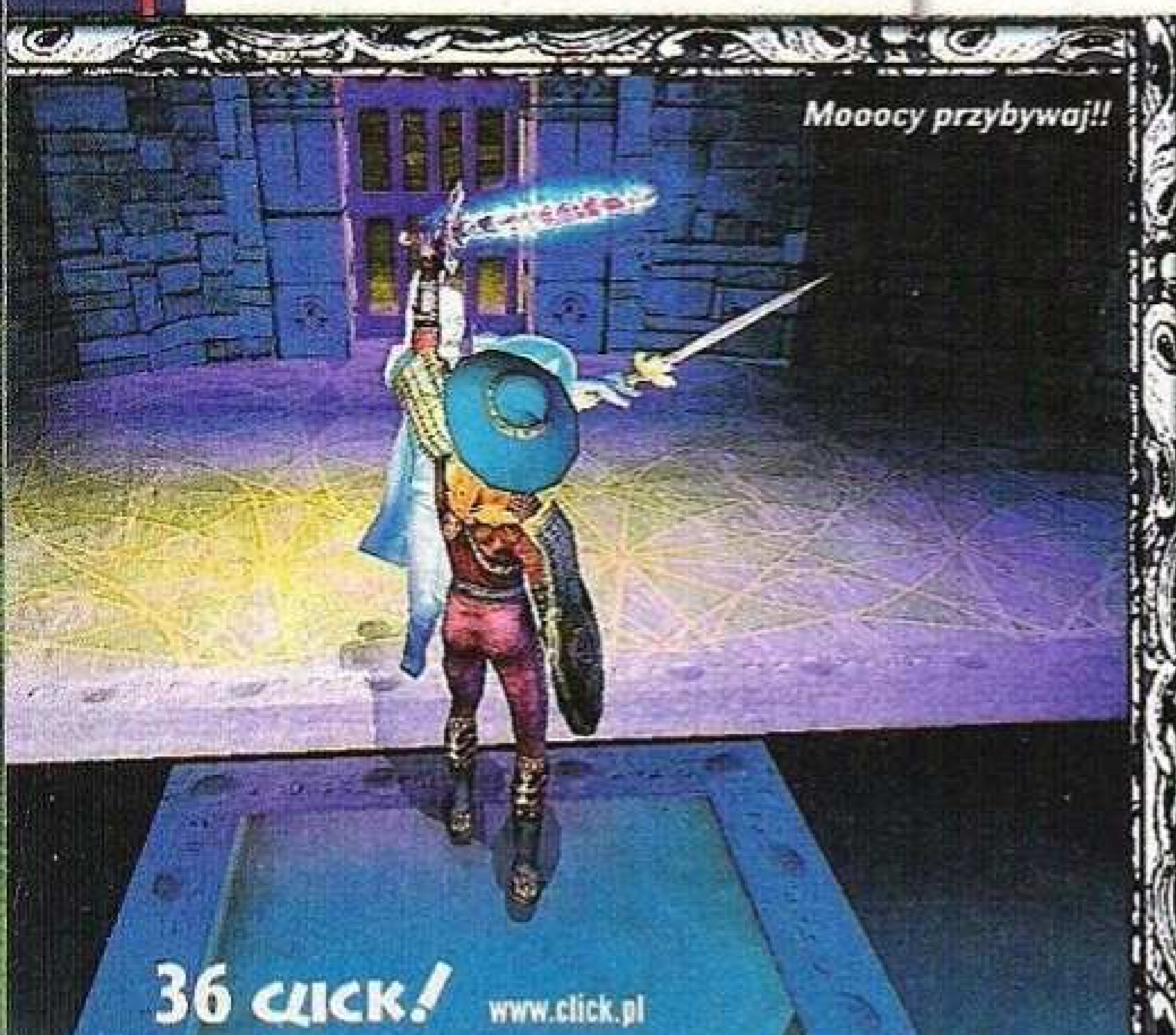
DUNGEON LORDS

Wielki twórca, dobry pomysł, fatalne błędy...

W swojej najnowszej produkcji Bradley proponuje nam powrót do czasów, w których gry cRPG nie miały epickiej fabuły i tysiąca postaci niezależnych. Polegały głównie na podróżowaniu z drużyną po podziemiach w poszukiwaniu skarbów, a i czasem jakaś zagadka do rozwiązania się znalazła. Dungeon Lords można włożyć do szufladki z napisem hack'n'slash, więc tytuł ten powinien zainteresować graczy lubiących walki na miecze, topory i inne średniowieczne narzędzia mordu. Przy odpowiednim podejściu dobra rozrywka zapewniona!

Jak sam tytuł wskazuje, **większość czasu spędzisz, przemierzając zaciemnione, oblepione pajęczynami podziemne korytarze.** Nie oznacza to jednak, że nie będziesz miał do czynienia z otwartymi przestrzeniami. Po prostu nie są one równie okazałe co podziemia, a ich eksploracja została utrudniona, ponieważ w grze nie ma automapy. To poważny błąd!

W kwestii zaludnienia świata programiści z Heuristic Park również się nie popisali. Wszystkie miasta, które przyjdzie ci odwiedzić, są przerażająco puste – nie wiadomo, jaki kataklizm spowodował ów brak ludności. A nawet jeżeli już kogoś spotkasz, okazuje się, że jest to brzuchomówca – postaci wypowiadają słowa, nawet w najmniejszym stopniu nie poruszając ustami!



Mooocy przybywaj!!

Niezaprzeczalną **zaletą gry jest system rozwoju postaci**, czyli rzecz w cRPG bardzo ważna. Tworząc swojego herosa bądź heroinę, masz do wyboru 7 ras. Nie jest to może porażająca liczba, jednak obok podstawowych – człowieka, elfa i krasnoluda – znalazło się miejsce dla takich ciekawych, jak urgoth (czyli odpowiedź na pytanie, co by się stało, gdyby skrzyżować ogra z Chewbaccą), thrall (małe, owłosione, wyszczerzone nie-wiadomo-co) oraz 2 krzyżówki ludzi ze zwierzętami – zaur i wylvan. Moim zdaniem liczbę ras można by było zmniejszyć co najmniej o jedną, ponieważ thrall, w porównaniu z wylvanem, nie wnosi nic poza fantazyjnym wyglądem. Więcej czasu za to trzeba było poświęcić na opracowanie opcji pozwalających na modyfikowanie wyglądu wybranej postaci.

Jeśli chodzi o wybór klasy, to w Dungeon Lords nie zobaczysz niczego oryginalnego. Jest tylko standardowy zestaw: wojownik, mag, kapłan-paladyn, złodziej. **Znalazłem tutaj jednak coś, czego szukałem w wielu grach z tego gatunku – swobodną wieloklasowość.** Moje marzenie o władającym kataną magu w ciężkiej zbroi w końcu mogło się spełnić. Za ten element ludzie z Heuristic Park mają u mnie dużego plusa, choć podejrzewam, że gracze przyzwyczajeni do klasycznych ograniczeń będą zawiedzeni.

Innowacyjne rozwiązanie widać w systemie rozwoju postaci. Punkty doświadczenia przestają być miernikiem osiąganych poziomów, lecz bezpośrednio biorą udział w kształtowaniu cech herosa. Każde podwyższenie umiejętności kosztuje odpowiednią ilość punktów EXP. Koniec z oczekiwaniem na kolejny level doświadczenia w celu podniesienia o 1 punkt biegłości w władaniu sztućcami! W związku z tym pojawia się kolejny problem: mimo że takie rozwiązanie tworzy

CLICK TRICK!

Jeżeli poziom punktów zdrowia jest niski naciśnij E. Przejdziesz do menu ekwipunku i zatrzymasz grę, a twoja energia zacznie się regenerować.



Lokal fajny, impreza trwa, a ochroniarz wpuścić nie chce.



Czary są przedstawione efektownie.



Czy ktoś zamawiał dezynsekcję?

bardziej elastyczny system, nie odczuwa się satysfakcji z wchodzenia na kolejne poziomy.

Jeżeli są punkty doświadczenia, to muszą być również bezbronni przeciwnicy, na których można by je zdobyć. No... może nie całkiem bezbronni, bo posiadają topory, miecze, łuki i inną broń mniej lub bardziej masowej zagłady. Niestety, ich poziom inteligencji może wprawić w zakłopotanie nawet przedszkolaka. Widać, że twórcy chcieli, by stwory współpracowały ze sobą, bo zdarza się, że starają się ciebie otoczyć i osłaniać się nawzajem bronią strzelecką. Jednak działanie zespołowe nie pomoże, jeżeli najmniejszy nawet schodek czy inne podwyższenie stanowią dla twoich przeciwników barierę nie do przebycia! W związku z tym wystarczy, że znajdziesz odpowiednio wysoki punkt obrony i... sprawa załatwiona.

Mimo tego gra non stop zarzuca cię wrogami. Jednak losowe pojawianie się stworów nie przypadło mi do gustu. Weźmy za przykład walkę z jednym z bossów. Punkty życia spadają z prędkością światła i zaczynasz nerwowo szukać miejsca, aby zregenerować siły i znowu ruszyć do boju. Nagle przypominasz sobie o pomieszczeniu, z którego niedawno wyszedłeś, biegniesz tam, otwierasz drzwi... i widzisz czekających na ciebie „przyjaciół" z toporami.

Na szczęście i przez twoje ręce przewinie się mnóstwo rodzajów broni. Od prostych, zardzewiałych sztyletów, aż po wymyślnie zdobione elfickie miecze. Sam system walki jest prosty i szybko chwyta się całą jego ideę. Nie jesteś męczony obszerną klawiszologią. **Wystarczą przyciski myszy i zaledwie kilka klawiszy, by bohater kręcił z mieczem wymyślne figury.**

Marzenie o władającym kataną magu w ciężkiej zbroi w końcu może się spełnić!

Opisując walkę, nie mogę nie wspomnieć o magii. Oprócz nie wnoszących niczego do gatunku czarów typu fireball albo sleep, można znaleźć takie perełki, jak crystal of time. Jest to próba wprowadzenia wszędobylskiego efektu bullet-time do gatunku cRPG. Czy udana? Według mnie tak – czar bardzo efektowny i efektywny zarazem. Dla prawdziwych fanów czarowania przeznaczona jest magia runiczna i plemienna, wymagająca użycia odpowiednich komponentów. Ogólnie korzystanie z magii jest proste i sprawia dużą satysfakcję.

Grafika stoi na dobrym poziomie i nie przeszkadza w rozgrywce, a efektowne ukazanie czarów nawet ją ubarwia. Twórcy stwierdzili, że najlepszym sposobem przedstawienia postaci będzie tryb TPP, także przez całą grę plecy herosa będą przesłaniać ci świat. Sam interfejs jest schludny i nie rozprasza. **Bohater jest wykonany z dbałością o szczegóły, czego nie można niestety powiedzieć o napotkanych po drodze postaciach.** Ich wygląd – w porównaniu z twoim herosem – wydaje się po prostu ubogi. Nieciekawy jest również wystrój pomieszczeń. Najbardziej zdziwił mnie brak mebli w wynajmowanym pokoju. Rosyjska mafia? Kosmici? Nie! To tylko nieuważni programiści...



Teraz wypadałoby nacisnąć prawy przycisk myszy.

Muzyka, oprócz tej przygrywającej w menu głównym, w grze nie istnieje, więc jesteś skazany na wsłuchiwanie się w dźwięki otoczenia. **Odgłosy walki brzmią soczyście i można usłyszeć różnicę pomiędzy uderzeniem sztyletu a dwuręcznego topora.** Jeżeli chodzi o otoczenie, to chciałoby się powiedzieć, że i gra, i śpiewa, ponieważ wszystkie słyszane pomrukiwania, nawoływania itp. tworzą odpowiedni klimat. Mnie szczególnie urzekł odgłos nadbiegających goblinów – coś wspaniałego.

Programiści nie zapomnieli o dodaniu trybu multiplayer, który w znacznym stopniu wydłuża czas obcowania z tym tytułem. **Dwóch i więcej graczy może równolegle prowadzić swoje przygody w trybie kooperacji**, więc jeżeli masz problem z jakimś mocniejszym stworem, to wołasz kumpla i po kłopocie. Jednak sam multiplayer, choć całkiem niezły, nie naprawi wszystkich błędów Dungeon Lords.

Jestem ciekaw, kiedy twórcy nauczą się, że wypuszczanie na rynek gry to coś innego niż przedłużenie beta-testów z inną grupą testerów, którzy jeszcze za tę (nie)przyjemność płacą. Dungeon Lords zawiera dużo ciekawych elementów, z rozwojem postaci na czele. Czasu spędzonego przy tej produkcji – mimo wielu krytycznych uwag – nie uważam za stracony i chciałbym, aby ekipa z Heuristic Park zabrała się szybko za wydawanie patchy, które poprawią choćby część usterek (jedna łatka już jest!). Wtedy ta średniej klasy gra może rzeczywiście stanie się wielka?

Autor: Krzaq



Dungeon Lords

Producent: Heuristic Park	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.dungeonlords.com/

cena: ---

Multiplayer: tak

Gatunek: action RPG

Wymagania: procesor 1 GHz, 384 MB RAM, grafika 64 MB

Plusy: system rozwoju postaci (wieloklasowość!) • lochy, lochy, lochy • „czystość" interfejsu • „oldskulowy" charakter

Minusy: brak mapy! • wyludnione miasta • brzuchomówcy • losowe pojawianie się stworów

Zapowiadało się ciekawie, a skończyło – niestety – przeciętnie. Mimo to warto zagrać.

GRYWALNOŚĆ 4

GRAFIKA 3

DŹWIĘK 3+

OCENA 3+

Creative Assembly powinno wytoczyć proces o plagiat...

IMPERIAL GLORY

Pierwsze wrażenie potrafi być mylące – jak bardzo, przekona się ten, kto zechce zakosztować imperialnej chwały. Tytuł ten miał niczym regiment elitarnej gwardii przemaszerować po dopiero co wydanych Kozakach 2 i uczynić bezcelowym wypuszczanie na rynek w najbliższym czasie „napoleońskiego" Total War. Grę stworzył nie byle kto, bo ekipa Pyro Studios, która niegdyś rzuciła świat na kolana przebojem Commandos, a wśród bardziej tradycyjnych strategii ma na koncie świetne Praetorians. Teraz Pyro spuściło jednak z tonu i miast trzymać wysoki poziom, zaserwowało nam... haniebny plagiat.

To mocne słowo, ale nie użyte bezpodstawnie... **IG to właściwie kopia Total War z niewielką domieszką Europy Universalis.** Główne menu – identyczne jak w TW, wygląd mapy – jakby pochodziła wprost z Shoguna lub Medievala, symbolizujące armie żołnierzyki – mają nawet takie same okrągłe podstawki i wydają przy prze-



Wiosenny deszczyk, kompania poluje na żabki

mieszczaniu podobny dźwięk. I co w tym złego? Skoro Total War reprezentuje najwyższy poziom wśród gier strategicznych, jego kopia powinna być równie udana. Sęk w tym, że to słaba replika starszego modelu.

Jeśli skończyłeś już Shoguna i Medievala (z serii Total War), w Imperial Glory od razu przejdziesz do ofensywy. Rozbudowa miast, wystawianie armii i zagarnianie kolejnych krain wzbudzi u weterana niewielkie emocje. Ponieważ nie dane ci będzie nacieszyć się odkrywaniem tajników gry, z miejsca staje się ona nudnawa i rutynowa. Umiarkowana, by nie powiedzieć **skromna liczba prowincji do podboju** (w każdej z nich kruszymy kopie tylko na jednym polu bitwy) nie zapowiada długich wojaży. Weterani w mig zaleją całą mapę kolorem swojego ulubionego imperium.

A kolory te to: czerwony (Anglia), fioletowy (Prusy), niebieski (Vive la France!), żółty (Austria) oraz zielony (Rosja). Poza tym na mapie aż pstro od rozmaitych odcieni, gdyż pomiędzy agresywnymi potęgami starają się lawirować pomniejsze byty polityczne, jak Szwecja, Polska (z dostępem do morza?), Hanower, Piemont, Imperium Osmańskie czy Maroko. Lepiej nie wnikać w poprawność dziejową – poza tym jesteś tu po to, by zmieniać bieg historii, a nie go odtwarzać.

Imperial Glory jest jak wielkanocna pisanka – piękna i kolorowa z wyglądu, a gdy ją weźmiesz do ręki, okazuje się pustą wydmuszką.

Trudno jednak przejść do porządku dziennego nad niedowartościowaną Rosją, którą zredukowano tylko do części europejskiej. Denerwuje, gdy musisz odłożyć budowę istotnych instalacji do następnej tury z powodu braku drewna. A gdzie Syberia i jej nieprzebrane zasoby? Podobnie nielogiczna jest stosunkowo duża liczba punktów naukowo-badawczych w Afryce Północnej. Skoro są tacy nowocześni i wysoko rozwinięci, czemu wystawiają do boju przeważnie szmelc, który europejskie regimenty bezproblemowo rozsmarowują po pustyni?

Żeby nieco opóźnić zwycięstwo gracza (nieuniknione, bo AI jest mało wymagające), **dodano do rozgrywki parę autorskich rozwiązań.** W jednej prowincji mogą stacjonować najwyżej trzy armie. Zapomnij o znanej z Shoguna sytuacji, gdy upychałeś na swojej granicy nieprzeliczoną liczbę zbrojnych . Nie mogąc zalać adwersarza ilością jednostek, naturalną koleją



Przekroczył limit połowów dorsza...



Hej Pawlak, podejdźże no do płota!

To owsianka wzbudza w Anglikach taką pogardę śmierci!

Oddział w ruinie.



W wojsku zawsze się trafi jakiś mądrala.

rzeczy musisz postawić na ich jakość, pielęgnując swoich dowódców i unowocześniając armię. Służy temu prosty i niezbyt skomplikowany wątek rozwoju technologiczno-społecznego.

Innym skutecznym sposobem przedłużenia zabawy jest wymóg okupowania zajętych terytoriów do czasu podpisania pokoju z ich dotychczasowym właścicielem. Motyw znany już chociażby z Europa Universalis, ale realistyczny i na miejscu. Nie wystarczy przedefilować przez mapę, ustanawiając władztwo wszędzie tam, gdzie stanie noga twojego żołnierza. Konieczność pozostawiania za sobą garnizonów systematycznie uszczupla czoło zwycięskiego pochodu aż do momentu wyczerpania siły uderzeniowej.

ARCYDZIEŁO SZTUKI PLAGIATORSKIEJ?

Co jak co, ale mogli chociaż dla niepoznaki zmienić nieco image gry, spójrz zresztą sam...



CLICK TRICK!

Oddziały najlepiej rekrutować we własnej prowincji. Wojska pozyskiwane poza nią zdezerterują, gdy tylko ich ojczyzna wyzwoli się spod twojego panowania. Z tego względu bezpieczniej jest tworzyć armie wielonarodowe. Na zdjęciu hiszpańscy grenadierzy w angielskiej armii.



Zadyma jak się patrzy, a właściwie – „zza dyma".

Imperial Glory jest grą odtwórczą i nudną jak flaki z olejem, u weterana wzbudzi szczątkowe emocje..

Tak czy owak **kiedyś w końcu trzeba będzie obmyć ręce z krwi i podpisać pokój**, tym bardziej że utrzymanie wojska w warunkach wojennych kosztuje fortunę. Ale pokój również ma swoją cenę. Aby cokolwiek zdziałać w dyplomacji, musisz dysponować brzęczącą gotówką. Tylko wypowiedzenie wojny nic nie kosztuje... pozornie. „Mordujesz" tym bowiem swoją reputację (ale nie tak bardzo, jak dokonując inwazji bez ostrzeżenia...), od niej zaś zależy, czy ktokolwiek będzie chciał z tobą rozmawiać, handlować lub paktować.

Zdrada wiedzie niejednokrotnie ku łatwym zwycięstwom, lecz na dłuższą metę nie jest dobrym sposobem na rozgrywkę, bo prędzej czy później pozostali gracze rzucą się na ciebie jak wściekłe psy. Z drugiej strony wysoka reputacja przysparza wielu profitów, otwierając nawet drogę do pokojowej aneksji obszarów, na których twoja popularność sięgnęła szczytów. Innego rodzaju gratyfikacje można zdobyć, angażując się w jeden z garstki questów (np. zgromadź tyle a tyle surowców i zbuduj określone instalacje). Przyglądając się im oraz całej reszcie „oryginalnych" pomysłów, **ma się wrażenie, jakby autorzy pracowali nad nimi bez przekonania i zrealizowawszy plan minimum, zatrzymali się w pół drogi.**

Myślałem, że IG uratują bitwy, które tak ładnie przecież wyglądały w trailerach i zapowiedziach. Owszem, urody nie można im odmówić – **trójwymiarowe żołnierzyki, malownicze krajobrazy, obłoki dymu prezentują się poprawnie... do czasu, gdy padnie pierwszy strzał.** Potem nie wiadomo już – śmiać się czy płakać.



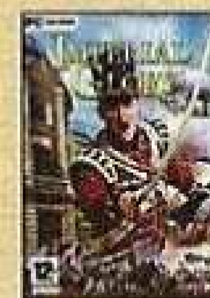
Ten manewr nazywa się „przybyli ułani pod okienko".

Żołnierze prażą do siebie jak najęci, przeładowując w groteskowo szybkim tempie. Niedoświadczeni artylerzyści potrafią wystrzelić dwukrotnie w ciągu dziesięciu sekund! Owa nadludzka sprawność, której nie powstydziliby się ich współcześni koledzy, rekompensować miała zapewne żenujący zasięg strzałów, który pozwala skutecznie razić chyba jedynie plecy własnych oddziałów...

Pomimo całego tego huraganowego ognia twoim ludziom nie kończy się amunicja. **Nie ma mowy o „wojnie nerwów", jak w drugiej części Kozaków, dramatycznym oczekiwaniu na salwę nieprzyjaciela,** niespodziewanych wycieczkach na tyły... Tam każdy oddział miał dobosza, sztandar i oficera, a cała zabawa klimat. Tutaj obcujesz z RTS-owym mięsem armatnim. Choćbyś dwoił się i troił – i tak wygrywa silniejszy. Przy własnoręcznym rozgrywaniu bitew straty są zawsze większe niż w trybie automatycznym.

Po kilku podejściach nie miałem ochoty kontynuować tej bezsensownej rzezaniny i zapragnąłem wypłynąć na szerokie wody. **Bitwy morskie, z którymi wiązałem takie nadzieje, okazują się jeszcze większym niewypałem niż lądowe.** Są trzy typy okrętów, poruszające się po kwadratowym morskim „dywanie", którego nie wolno opuścić – zabawa jak w piaskownicy.

Imperial Glory jest grą odtwórczą i nudną jak flaki z olejem. Kozacy 2, choć niepozorni ze swą dwuwymiarową grafiką, w praniu okazują się dużo lepsi. Pyro Studios miast zaryczeć jak lew, tym razem uraczyło nas ledwie kichnięciem komara.



Imperial Glory

Producent: Pyro Studios
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.imperialglory.cenega.pl/
cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: strategia
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


miła dla oka grafika


za krótka • przewidywalne i beznadziejne bitwy • marna wojna morska • wtórność

Kozacy 2 górą! Imperial Glory to gra dla niewybrednych albo osób, które nigdy nie zaznały Total War.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 3+

Autor: Jan Maria Awaria

Średniowieczna winda

Jak zapewniano przed premierą, w grze nie zobaczysz absurdów takich jak możliwość niszczenia murowanych ścian za pomocą mieczy. Mimo to Stronghold 2 wprowadza w tej kwestii dziwne uproszczenia. Sprawa tyczy się drewnianych palisad. Można je zniszczyć przy użyciu broni białej. To się zgadza. Nienaturalny jest jednak sposób przedstawienia stopniowego wycinania drewnianych bali. Stojący na palisadzie obrońcy, w miarę niszczenia danego odcinka ogrodzenia, są obniżani wraz z podestem. Wygląda to tak, jakby dany wycinek palisady był zbudowany z poukładanych warstw (drewnianych klocków), wybijanych przez napastników. Obrońca stojący na drewnianym podwyższeniu znajdzie się wcześniej czy później na ziemi. Czyżby średniowieczna, prymitywna winda?

Sady owocowe – jedyne źródło witamin w wiekach średnich.

FIREFLY STUDIOS' STRONG

Ze Stronghold 2 jak ze średniowieczem. Legendy o dzielnych rycerzach nie zmieniają faktu, że życie w wiekach średnich było dla ówczesnych ludzi katorgą.

Pierwsza część Twierdzy i wydany do niej rok później dodatek to tytuły, które mocno zapadły w pamięć fanom strategii. Obie gry prezentowały bardzo wysoki poziom i – o czym wie niewielu – należą do czołówki najlepiej sprzedających się strategii w naszym kraju. Zapowiedzi prawdziwego sequela Twierdzy obfitowały w liczne przechwałki, nic więc dziwnego, że apetyt na tę produkcję rósł proporcjonalnie do czasu oczekiwania. Twórcy gry obiecywali wierne odwzorowanie zasad rządzących militarnymi i ekonomicznymi realiami w okresie średniowiecza, a także nowy, trójwymiarowy silnik graficzny. Niestety, niektóre z wyzwań, jakie stanęły przed zespołem ze studia FireFly, przerosły programistów. Ale... Nie można przecież kamienować gry bez sprawiedliwego osądu.

Model ekonomiczny Stronghold 2 posiada wszystko to, czego na próżno szukałem w Settlers V.

Najłatwiej byłoby porównać Stronghold 2 (w Polsce Twierdza 2) do serii SimCity przeniesionej jakieś 500 lat wstecz. Gra oferuje dwie kampanie: ekonomiczną i militarną, dzięki czemu zadowoleni mieli być zarówno gracze lubujący się w bojach, jak i ci stawiający na gospodarcze łamigłówki. Niestety wyszło trochę inaczej. Już w jednej z pierwszych misji kampanii pacyfistycznej jesteś zmuszony do wyciągnięcia mieczy. I vice versa, podążając ścieżką wojenną, stajesz przed śmiertelnie niebezpiecznymi zadaniami wypasania owiec i przędzenia materiału z ich wełny. Podział kampanii jest więc bezsensowny, bo i tak niepotrzebnie wymieszano oba aspekty gry. Co to za militarne misje, w których ponosi się porażkę z powodu zaniedbanej gospodarki? Wiadomo, bez chleba i pieniędzy nie da się wyszkolić i utrzymać armii, kiedy jednak włączasz kampanię wojskową, chcesz walczyć i budować zamki. I rzeczywiście walki jest w sumie dość sporo, ale poprzedzona jest ona bardzo długą zabawą w budowanie ekonomicznego imperium. **Chciałbyś splamić krwią ostrze, a musisz sadzić marchewki.**

Kolejny mankament gry to zarządzanie gospodarką. Co prawda pod względem zróżnicowania modelu ekonomicznego Stronghold 2 posiada wszystko to, czego jako fan Settlersów na próżno szukałem w Dziedzictwie Królów, ale... Niestety dość długa i zróżnicowana lista budynków to, jak się okazuje, wynik stawiania na ilość, a nie jakość. Nie można na przykład zatrzymać produkcji w pojedynczym zakładzie. Jeżeli „uśpisz" warsztat krawiecki, przestaną pracować wszystkie budynki tego typu w mieście. Chcąc wstrzymać pracę tylko w jednym z nich, musisz go wyburzyć. To natomiast jest równoznaczne z utratą pracy przez co najmniej jednego z poddanych oraz zwiększeniem bezrobocia i przestępczości. Takie mankamenty wpływają negatywnie na współczynnik szczęścia obywateli. A jeżeli mieszkańcy nie są zadowoleni, będą ciągle emigrować z twojego królestwa.

Problem leży także w tym, że w grze zapomniano o tak ważnej kwestii,


Walki toczą się także wewnątrz budynków.

Średniowieczne MPO.

HOLD 2

jak okienka informujące o niebezpieczeństwach. Jesteś panem i władcą wielkich włości, a zazwyczaj jako ostatni dowiadujesz się o problemach swojego królestwa. Wszystkie statystyki są co prawda dostępne w specjalnym menu, ale nie zawsze jest czas, by do niego zaglądać. A gdy zorientujesz się, że coś jest nie tak, zazwyczaj jest już za późno na jakiekolwiek środki zaradcze.

Ten sam mankament występuje w sferze militarnej, szczególnie w przypadku miast nie obwarowanych jeszcze murami. Jeśli nie patrzysz akurat na odpowiedni fragment mapy, **tylko nienaturalnie zmniejszająca się liczba mieszkańców pozwala zorientować się, że trwa właśnie szturm nieprzyjaciela.** Kolejne problemy zaczynają się po wysłaniu wojsk w celu przegonienia plądrujących twoje ziemie wrogów. Żołnierze nie kwapią się do wykonania swojej misji i samemu musisz wydawać im polecenia, mozolnie klikając na wrogie oddziały. Wielce to irytujące i uciążliwe.

Problem AI nie dotyczy zresztą jedynie twoich wojsk. Głupota komputerowego przeciwnika wynika głównie ze skryptów, które ściśle określają jego zachowanie. Co za tym idzie, próżno szukać w grze elementów zaskoczenia i nieprzewidywalnych zachowań wroga. Na tym nie kończy się lista wad związanych z militariami. Większość zamków obwarowana jest wewnętrznym murem z kamienia i zewnętrzną palisadą z drewna. Jest to idealny sposób na obronę, a to dlatego, że jednostki wyposażone w drabiny... nie potrafią stawiać ich na drewnianych umocnieniach! Śmieszne jest też to, że montowane na murowanych umocnieniach urządzenia obronne, jak np. spadające na przeciwników pieńki drzew, znikają, gdy atakujący położą na murach swoje drabiny!

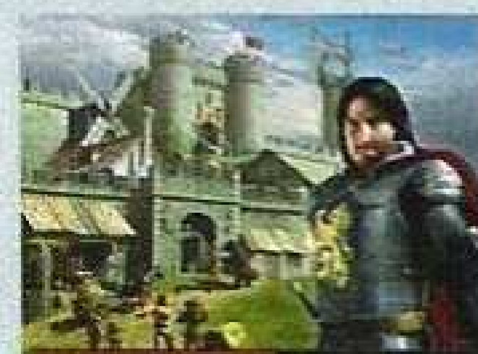
Nowy engine graficzny to z kolei... Jakby to powiedzieć... Sprawa dyskusyjna, gra wygląda co najwyżej przyzwoicie. **Grafika jest dość posępna i szara,** na swój jednak sposób umiejętnie buduje nastrój średniowiecznego „brudu". Możliwość zajrzenia do wnętrza budynków, duży zakres zoomowania i obracania kamery oraz szczegółowość świata pokazują, że mamy do czynienia z bardzo przyszłościowym narzędziem. Wymaga on jednak mocnego doszlifowania. Cóż z tego, że z daleka bitwy wyglądają efektownie, skoro w przybliżeniu widać przenikające przez siebie postacie i dość pokraczne animacje ich ruchów. Śmiesznie wygląda też sytuacja, w której taran niszczy bramę zamku. Część muru stanowiąca wejście zawala się, a stojący przed chwilą nad bramą obrońcy pojawiają się cali i zdrowi na gruzach. Co więcej, spadając na ziemię, żołnierze nie robią sobie nic ze stojącego na dole tarana, przez którego przenikają niczym duchy. Takich sytuacji jest niestety bardzo dużo. Najgorsze jest zaś to, że ten **nowy engine ma wyjątkowo duże wymagania sprzętowe** – potrafi się zaciąć nie tylko na średniej klasy kompie, ale też na bardzo mocnych maszynach.

Liczne błędy nie pozwalają na czerpanie pełnej radości z gry. Miejscami aż żal patrzeć na zmarnowany potencjał. Na szczęście bardzo przyzwoicie udało się twórcom gry odwzorować średniowieczny styl życia. Podczas rozgrywki musisz zmierzyć się z takimi wyzwaniami, jak plagi szczurów, krążące po okolicy stada wilków i niedźwiedzi, problemy z nieczystościami, duży apetyt poddanych, pożary. Do gry zaimportowano również kilka ciekawych pomysłów, takich jak dworski i militarny aspekt życia naszego władcy. Dodatkowo, w większości misji posiadasz sprzymierzone posiadłości, na które możesz wpływać w pośredni sposób. Na terenie sojusznika budujesz np. kilka sadów i specjalny budynek do transportu dóbr, dzięki czemu zyskujesz stałe dostawy jabłek do spichlerzy. Cóż jednak z tego, skoro niedopracowanie i liczne mankamenty przesłaniają zalety gry? Absurdy i błędy sprawiają, że Twierdza 2 to produkcja – niestety – niezbyt udana.

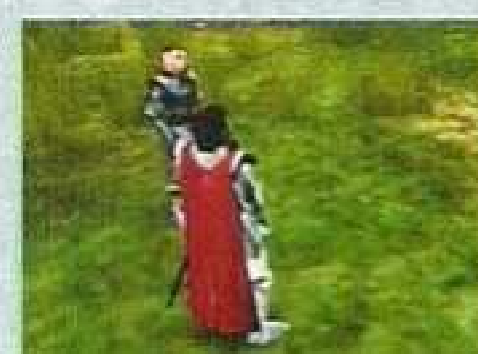

Ciasne, brudne i cuchnące miasteczko średniowieczne.

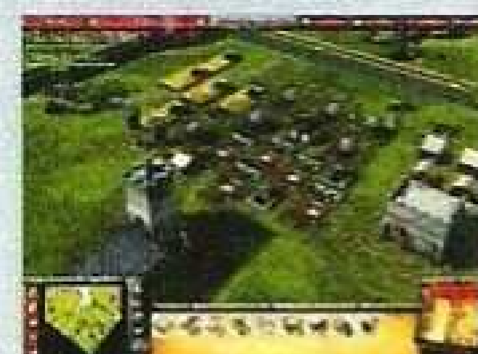
Barometr uczuć

WADY


Uruchomienie gry to bardzo czasochłonny proces.


Intro jest krótkie i mało odkrywcze.


Tylko dobry sprzęt poradzi sobie z grafiką Stronghold 2.

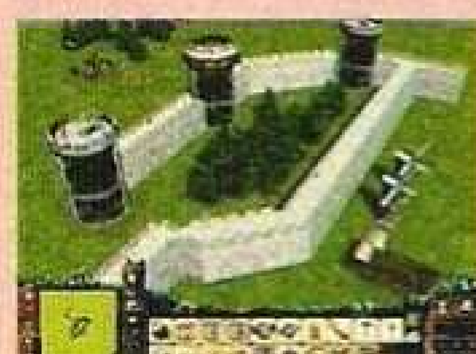

Różnorodność ekonomiczna jest zaprzepaszczona przez szereg bugów.


Walka ma mnóstwo błędów od strony technicznej i graficznej.

ZALETY


Fenomenalnie wyglądające menu (Unreal Engine 3?).


Dla strategów prawdziwa gratka.


Rozbudowany i intuicyjny edytor.


Dwie kampanie, a w nich sporo scenariuszy i trybów rozgrywki.

Stronghold 2

Producent: FireFly Studios
Dystrybutor PL: Cenega Poland
http://www.stronghold2.com/
cena 89.90
Multiplayer: tak
Gatunek: strategiczno-ekonomiczna
Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ grywalność • duża liczba budynków • świetny model ekonomiczny i militarny
− mało wydajny engine • AI komputera • liczne, średnio uciążliwe błędy

Absurdy i błędy dominują niestety nad zaletami gry. Stronghold 2 nie spełnia oczekiwań graczy.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 3
OCENA 3+

Autor: Daniel „KULL" Sodkiewicz

Korsarz odkrywca



Piractwo istniało od początków komunikacji morskiej, a jego rozkwit przypadł na XVI – XVII w., kiedy hiszpańskie statki przewożące skarby Nowego Świata atakowali liczni awanturnicy. Warto zaznaczyć, że korsarz to kapitan działający na zlecenie władcy, którego wynagrodzeniem jest całość lub większość łupów, podczas gdy pirat to zwykły rabuś. Jednym z najbardziej znanych korsarzy był Francis Drake. Urodzony ok. 1543 roku, zmarł 28 stycznia 1596, pływał w służbie korony angielskiej. W latach 1577 – 1580 odbył nawet wyprawę dookoła świata!

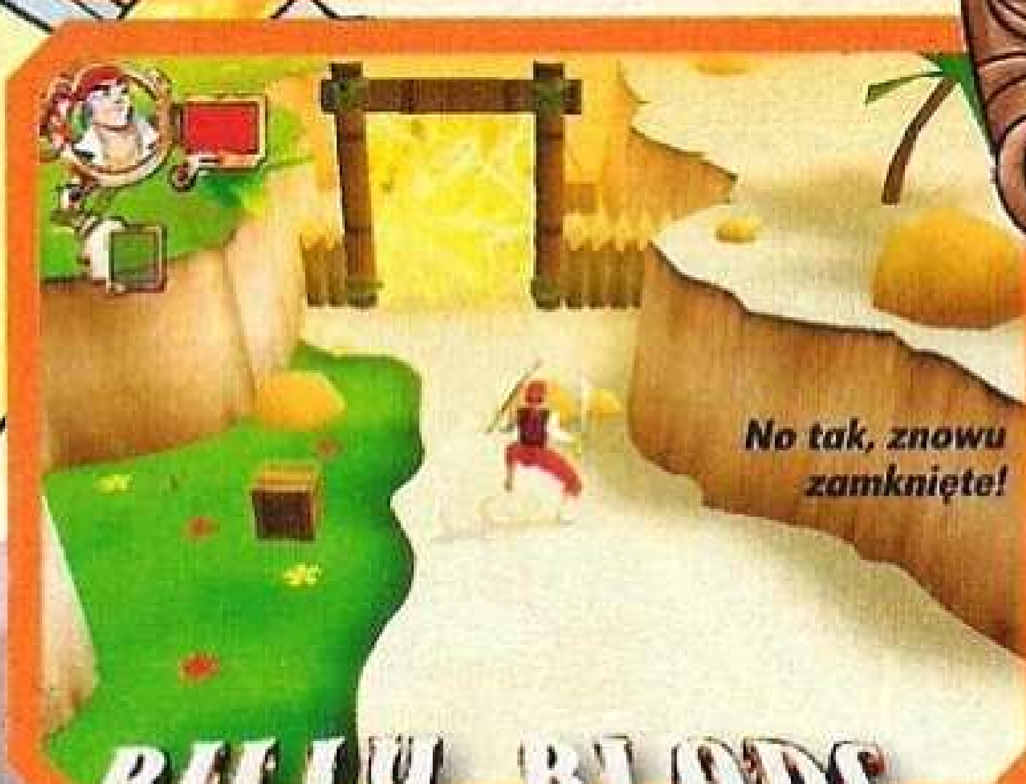
Niby przystojniak, a w koślawej grze.



Berek! Ty gonisz!



Ogniu, krocz za mną.



No tak, znowu zamknięte!



Nie udawaj, że się opalasz.

BILLY BLADE
TEMPLE OF TIME

Billy Blade odkrył mityczną Świątynię Czasu. Niestety, jego towarzysz, Kong the Monkey, został uwięziony przez Kryształ Czasu. Billy rzuca się na pomoc przyjacielowi...

Czy te dramatyczne wydarzenia nie załamią Billy'ego? Czy będzie potrzebował sesji u psychoterapeuty? Jakie będą konsekwencje zapuszczania się do niezbadanej, niebezpiecznej Świątyni? I wreszcie – kto za to wszystko zapłaci?!

Billy to twardy gość, który potrafi wejść w rzekę czasu bez mrugnięcia okiem. Właściwie trudno powiedzieć, czy w ogóle mruga, bo cały czas widzisz go od tyłu, śmiesznie rozkraczonego. Inna cecha Billy'ego to sztywność stawów i kręgosłupa. Mr Blade jest też całkiem kołkowaty, a wszystkie jego ruchy to atak, skok, przewrót oraz pokraczne salto, które wygląda, jakby ktoś podrzucał naleśnik na patelni.

Skoncentrujmy się na przygodach naszego pirata. Billy, jak na rasowego korsarza przystało, posiada dwa kordelasy (takie większe scyzoryki), którymi wywija przed nosami przeciwników. Zwykła stal czasem staje się magiczna, np. wzmocniona ogniem, ale działanie tej magii jest ograniczone przez ilość many (zużywającej się po każdym pchnięciu). Manę zbiera się, rozwalając beczki, skrzynie itd. Teoretycznie pięknie. W praktyce trzeba zakupić dużo nerwosolu, bo człowieka krew zalewa!

Dlaczego? Kamera ukazuje bohatera z góry, a obejmowany przez ujęcie obszar jest naprawdę nieduży. Jak w takim wypadku dojrzeć skrzynie i beczki? Trzeba pracowicie przeszukiwać każdy kąt lokacji. Nie można po prostu spojrzeć przed siebie, bo Billy widzi tylko kawałek planu! Niekiedy ujęcie się poprawia, ale sterować kamerą nie możesz. Ot, takie widzimisię twórców: popatrzysz sobie w dal, jak ci pozwolimy.

Billy Blade powinien zostać opleciony kotwicznym łańcuchem i wyrzucony za burtę!

Billy przemierza w sumie trzy lokacje rozrzucone w czasie: krainę lodowcową, starożytną Persję oraz Karaiby. Poziomy wypełnione są klasycznymi zadaniami z platformerów. Pełno tu ruchomych kładek, dołów z kolcami i innych pułapek, które zna każdy, kto grał w jakąkolwiek produkcję tego typu. Zapis gry dokonuje się w specjalnych portalach, ale rozmieszczono je chyba przypadkowo. Wiele fragmentów gry wymaga kilkunastu ryzykownych skoków, pojedynków z przeciwnikami itd. A miejsca zapisu często znajdują się daleko od tych kłopotliwych etapów. **Gra nie byłaby trudna, ale z powodu słabej pracy kamery i rzadkich punktów zapisu zabawa zamienia się w udrękę.**

Na pociechę można pochlastać na plasterki rzesze przeciwników. Są tu piraci, mumie, dżiny i plejada innych, bajecznych gwiazd. Nad grą pracowało paru ludzi znanych z produkcji disneyowskich, co widać w specyficznej stylistyce postaci i grafice. Niestety grze niewiele to pomaga. Wąsaci piraci wyglądają fajnie, ale to wszystko, co można o nich powiedzieć dobrego. Pierwszy z brzegu przykład – jeden z gagatków próbuje zabić Billy'ego, rzucając w niego bombami. Fajnie, tyle że często spuszcza je sobie na nogi. Inny zasłania się podczas walki tarczą, a poza tym stoi jak słup i Billy nie może nic mu zrobić.

Grę można postawić w kolejce po zasiłek, bo wątpię, by na siebie zarobiła. Nie wiem po co panowie z Iridon wyprodukowali Billy'ego Blade'a i jego małpiego przyjaciela. Jeśli naprawdę chcesz pograć w fajną platformówkę, lepiej sięgnij po nowego Pitfall Harry'ego lub znacznie bardziej rozbudowanego i mroczniejszego Prince of Persia: Warrior Within. **Na przygodę z Billym Blade'em zwyczajnie szkoda i czasu, i kasy.**



Billy Blade and the Temple of Time

Producent: Iridon Interactive
Dystrybutor PL: brak

http://www.billyblade.com/

cena —

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja/platformer

Wymagania: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB

(+) muzyka • niektóre lokacje

(–) znikoma sztuczna inteligencja • przeciętne zadania i questy • beznadziejna kamera • monotonia i schematyczność

Mogło być całkiem spoko, ale wyszło jak zwykle na PC – słaba kamera, denna grywalność. Chcemy dobrej platformówki! I to już!

GRYWALNOŚĆ 1
GRAFIKA 3-
DŹWIĘK 3
OCENA 1+

Autor: Herr Odyn

Unreal Engine wiecznie żywy!

PARIAH

Szkoda, że żadna giwera w grze nie ma takiego kopa jak to działo.

Dobry shooter to setki wrogów, potężne giwery i odrobina tego czegoś, co sprawia, że pojawia się syndrom Jeszcze Jednego Etapu.



Snajperka jest znakomita. Szkoda, że przydaje się tak rzadko.

Ten ostatni oczywiście polega na tym, że choć już powoli zaczyna świtać, ty wciąż sobie powtarzasz, że „Jeszcze Jeden Etap i idę spać". Było kilka strzelanek, przez które zarywałem całe noce i spóźniałem się do szkoły (później pracy). Pariah, choć niby wszystko ma na właściwym miejscu, aż takich emocji we mnie nie wywołał. Zrobiono go poprawnie, ale **nie ma w nim nic, czego bym nie widział zrealizowanego lepiej w innych produkcjach.**

Pierwszy z takich elementów to postać głównego bohatera. Ani on muskularny, ani też szczególnie przystojny (a przynajmniej według mnie... Kto wie, może kobietom się podoba?), dodatkowo jest jeszcze doktorem. Niestety nie nazywa się Freeman, w Pariah spoglądamy na świat oczami Jacka Masona. **Nie jest on superjednostką wysłaną na terytorium wroga, żeby zabić wszystko, co się rusza.** Leci po prostu specjalnym samolotem, na pokładzie którego jest zamrażarka z kobietą (która, jak na mrożonkę, wygląda bardzo apetycznie... W sumie Mason mógłby ją zaprosić do swojego ło... Do swojej loży.) – nosicielką tajemniczego wirusa. Pech oczywiście chce, że przelatując nad wrogimi terenami, samolot zostaje zestrzelony, a uwolniona kobieta ucieka. Teraz musisz ją znaleźć.

Jeden z bossów. O dziwo, najłatwiej pokonać go „zwykłym" nożem.

Jako że podczas gry praktycznie idziesz cały czas jak po sznurku, nie będziesz musiał się szczególnie za dziewczyną rozglądać. Dotrzesz do niej dosłownie po chwili, po czym **wskutek nieszczęśliwego zbiegu okoliczności zostaniesz zarażony wirusem.** Ów zbieg okoliczności niestety nie oznacza szczególnie efektownego przeniesienia zarazy – rozprzestrzenia się ona nie drogą płciową, a tylko przez krew. Cóż, dobre i to, gdyż zapowiada przynajmniej ciekawą, niebanalną fabułę.

I owszem, co jakiś czas w grze pojawiają się cutscenki, informujące o zwrotach akcji. Mówiąc szczerze, do pewnego momentu miałem je gdzieś. Zwyczajnie **fabuła mnie nie zainteresowała, aż do czasu, gdy gra się chyliła ku końcowi.** (Przyznaję, zakończenie jest ciekawe i niebanalne, ale oczywiście nic więcej nie zdradzę). Przeszkodą we wczuciu się w historię jest właściwa treść gry, czyli bezmyślna akcja. Przez większość czasu spacerujesz z góry wyznaczoną trasą, strzelając do wszystkiego, co się rusza. Dobrze chociaż, że nie dostaniesz klaustrofobii, bo rozgrywka ma miejsce tak w plenerach, jak i wewnątrz budynków.

Pariah w wielu miejscach przypomina Halo. Weźmy na przykład poziom zdrowia – pasek energii dzieli się na bloki (początkowo cztery, później możesz ich liczbę powiększyć do sześciu). Gdy zostajesz trafiony, energia ucieka z każdego bloku po kolei. W chwili spokoju zregeneruje się ona

Przeszkodą we wczuciu się w historię jest właściwa treść gry, czyli bezmyślna akcja.

CLICK TRICK!

W menu w Settings/Cheat Codes wpisz (wielkie litery!):
IMALAZYBEEOTCH – dostęp do wszystkich etapów
F3ARM3 – niezniszczalność
ALLAMO – amunicja

Podczas gry naciśnij [TAB] i wpisz:
loaded – wszystkie rodzaje broni (łącznie ze specjalną)

Edytor map



W grze zamieszczono niezwykle funkcjonalny i łatwy w obsłudze edytor, za pomocą którego można stworzyć wymarzoną mapę do multiplayera.

Wrogów nigdy nie brakuje, czasem bywa naprawdę gorąco.

I niech mi ktoś powie, że woda wygląda tu źle!

H

sama, ale tylko do ostatniego segmentu. By przywrócić wszystkie, konieczne jest użycie leczącej maszynki, która działa tak jak broń. Nie możesz po prostu wcisnąć sobie jednego przycisku, żeby się wyleczyć. Wcześniej musisz wyjąć wspomnianą zabawkę i nacisnąć przycisk strzału. Podobieństwo do broni jest jeszcze takie, że urządzenie również korzysta z naboi i trzeba je przeładowywać.

Dobór i działanie pukawek nieco zawodzi. Standardowy karabin (zwany Bulldogiem) nie jest zbyt skuteczny, odpowiednik shotguna to w ogóle porażka na całej linii (w zwarciu nie jesteś w stanie jednym strzałem zranić dwóch wrogów, a z daleka możesz im tą bronią co najwyżej pomachać), snajperka jest miła i efektowna, ale przydaje się w niewielu miejscach. **Jedynie strzelba plazmowa do czegoś się nadaje, ale strzela krótkimi seriami, więc przy ostrzejszej akcji będzie mniej skuteczna.** Niezbyt dobrze jest też z potężnymi armatami: wyrzutnia rakiet ma taki czas przeładowania, że lepiej od razu dać sobie z nią spokój, a miotacz granatów... No, ten jest niezły na średnie dystanse, możesz za jego pomocą wykończyć nawet trzech wrogów naraz. Do tego dochodzi jeszcze jedna broń, której użyjesz dopiero w ostatnim etapie, więc szczegółów podawać nie będę.



Arsenał ratować teoretycznie powinny upgrade'y, które można dokonywać przy pomocy znajdowanych punktów. Każda broń może mieć trzy ulepszenia (pierwsze kosztuje jeden punkt, drugie – dwa, trzecie – trzy). W Bulldogu wzmacniają one działanie i poprawiają celność, w wyrzutni granatów pozwalają na manualne wysadzanie, rakiety po upgradzie same się nakierowują na źródło ciepła, shotgun się szybciej przeładowuje, snajperka ma poprawioną widoczność i skuteczność itd. W sumie **ulepszenia broni to ciekawy element, ale niewykorzystany.** Fakt, różnice w działaniu widać gołym okiem, ale i tak nie sprawiają one, że broń staje się przyjemniejsza w użyciu. A pod tym względem Pariah nieco kuleje.

Jak przystało na nowoczesną strzelaninę, nie będziesz skazany tylko na własne kończyny. Co prawda **w grze są pojazdy, ale ich potencjału nie wykorzystasz w single playerze**, naprawdę przydatne okażą się dopiero w trybie multi. Szczególnie ciekawie może być w konfiguracji: kolega kieruje, ty strzelasz. Niestety sterowanie pojazdami woła o pomstę do nieba – skręcasz nie, jakby nakazywała logika, klawiszami A i D, ale ruchami myszy. Czy nikt nie zauważył, że tak się prawie nie da grać?!



Arsenał wygląda bardzo ładnie, ale efekty jego działania zrobią wrażenie co najwyżej na komarach.

Bardzo dużo dobrego, dla przeciwwagi, można powiedzieć o oprawie graficznej Pariah. **Z powodzeniem możesz grę odpalić przy przyzwoitej grafice na kompie, który ledwo spełnia wymagania sprzętowe.** Wygląd etapów co prawda nie dorównuje Far Cry'owi, ale i tak może się bardzo podobać – zwłaszcza prześliczna woda i efekty widoczne po wybuchu granatu albo rakiety. Nieco gorzej prezentują się muzyka i dźwięki. Motywów nie ma wiele, pojawiają się co jakiś czas i przechodzą raczej niezauważone, co wadą nie jest. Szkoda tylko, że odgłosy wydawane przez broń nie dają należnego kopa – mogłyby być głębsze i potężniejsze.

Czy więc Pariah spełnia wymagania stawiane dobremu shooterowi? Po kolei: setki wrogów – są, właściwie przez całą grę to pokonujesz ich nie setki, a tysiące. Zróżnicowanie mogłoby być co prawda większe, ale nie ma co narzekać. Tym bardziej, że przeciwnicy są dość inteligentni i potrafią wykorzystywać przeszkody terenowe w walce. Giwery – pisałem już wcześniej, niestety nie jest ich dużo i są mało skuteczne. To, plus parę drobnych niedoróbek (np. automatyczny save, który zapisuje grę niezależnie od tego, czy masz na to ochotę), powoduje, że Pariah co prawda nie będzie pariasem gier – ale do elity bardzo mu daleko.



Pariah

Producent: Digital Extremes

Dystrybutor PL: brak

http://www.pariahgame.com/

cena

Multiplayer: LAN/Internet

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB



niezła fabuła • grafika i wymagania • dobry edytor map



słaba broń • sterowanie pojazdami • nie kopie w tyłek

Miało być rewelacyjnie, a jest tylko dobrze. Solidna konwersja z Xboxa pozbawiona iskry bożej.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 4
OCENA 4-

Autor: Teutates

Najlepszy złodziej na obcasach!







STOLEN

Niektórzy porównają ją do Lary Croft, inni do Sama Fishera. I nie ma w tym nic złego! Stolen czerpie garściami z ich doświadczeń, promując nową twarz, Anyę Romanov.

Blisko dwa i pół roku panowie z Blue52 sklejali kolejne linijki kodu swojej nowej gry. Efekt ich pracy to produkcja z masą ciekawych pomysłów – co prawda skopiowanych z tak głośnych tytułów, jak: Thief, Splinter Cell czy nawet Prince of Persia, ale odpowiednio przyprawionych i przyrządzonych. Czytając zapowiedzi gry, miałem obawy, czy ten miszmasz uda się połączyć z fabułą na tyle skutecznie, by gracza nie znudzić i nie zmęczyć jednocześnie. Jak się okazało, wszystko jest jednak na swoim miejscu.

Anya Romanov w swoim fachu jest mistrzynią. Atrakcyjna, wysportowana, do tego diabelnie precyzyjna i szybka. W zasadzie nie brakuje jej niczego, czym dotąd imponowali wirtualni panowie – w niektórych elementach nawet ich przewyższa. Drobniutka bohaterka o konkretnie rozwiniętym aparacie oddechowym przemyka zaułkami nowoczesnej metropolii Forge City. Miasto pogrążone jest w gęstym mroku, ociekającym deszczowymi kroplami. **Słońce nigdy nie wschodzi ponad drapacze chmur, a jedynym schronieniem jest parasol i... brudny śmietnik.** Historię Anyi poznajemy w chwili, kiedy dostaje zlecenie od tajemniczego człowieka na kradzież japońskiej Statuetki Samuraja, pilnie strzeżonej w miejskim muzeum.

Nawet banalne otwieranie zamka może przyozdobić głowę kilkoma siwymi włosami na skroni.

Właśnie od tego momentu wszystko, co wydarzy się w grze, zależy od ciebie. **Nie ma tu chwili na zastanowienie, nie możesz się wahać, a co najważniejsze, musisz działać precyzyjnie od początku aż do końca.** Sekunda nieuwagi może przyczynić się do uruchomienia alarmu, na który zareagują gęsto rozstawieni strażnicy. Dlatego najwięcej wysiłków wymaga pozostanie niewidzialnym dla wartowników i kamer, co osiągniesz korzystając z gadżetów znajdujących się na wyposażeniu złodziejki oraz ze swojej naturalnej kryjówki – cienia. Bajery, którymi musi posłużyć się Anya, by obejść zabezpieczenia to jedna z silniejszych stron gry, głównie ze względu na ich liczbę oraz różnorodność.

Aby skutecznie łamać kody i rygle w zamkach, trzeba w miarę szybko posiąść sprawność posługiwania się złodziejskim niezbędnikiem, w którym całkowicie zabrakło miejsca na broń. W skład ekwipunku wchodzi na przykład Tracker, gadżet, który możesz przypiąć strażnikowi – tak oznaczony człowiek będzie widoczny na radarze, co oczywiście ułatwi ominięcie go. W torbie znajduje się również m.in. Sonic Emitter. W miejscu, w którym go postawisz, emituje dźwięki przyciągające uwagę strażników.

Inna ciekawa zabawka to Sonar, umożliwiający podsłuchanie tego, co dzieje się np. za drzwiami. Przyłożony do nich potrzebuje fali dźwiękowej, która „odbije się" od przeszkód znajdujących się po drugiej stronie. W tym celu wciskasz odpowiedni klawisz, co sprawia, że Anya... gwiżdże. Proste i bardzo zgrabnie pomyślane. Oczywiście nie mogło zabraknąć też urządzenia do generowania impulsu elektromagnetycznego, którym można wyłączać na moment kamery przemysłowe czy nawet sparaliżować niewygodnego strażnika. A na tym zestaw zabawek dziewczyny o kocich ruchach bynajmniej się nie kończy – kilka ciekawostek zostawiłem w tajemnicy dla tych, którzy na Stolen się skuszą.

Anya korzysta widać z tego samego chirurga plastycznego co panna Croft.

Kogo zabierzesz ze sobą do kina?



Sam Fisher	Anya Romanov
Wymiary	
110-90-90 – obszerna i wysportowana armia w jednej osobie.	90-60-90 – ale za to z jakim efektem!
Aparycja	
Trzydniowy zarost, zamglone oczy, pewny krok, jest prosty jak trzcina bambusowa. Nosi czarny kombinezon z tysiącem kieszonek.	Ładna buzia, spory aparat oddechowy. Jest niewysoka, acz zgrabna, odziana w ciasno przylegającą czarną skórę.
Oświetlenie	
Trzy zielone lampeczki niewidzialne nawet z odległości metra.	Na prawej ręce panel a la Predator z niebieskim podświetleniem plus okularki rowerowe w tym samym kolorze.
Umiejętności	
Z każdą odsłoną Splinter Cell „Rybak" uczy się więcej, ale na drążku wymyku nie zrobi.	Niemal wszystko to, co potrafił Książę Persji.
Gadżety	
Pistolet, żyłka, karabin, wytrych, noktowizor, nóż.	Impuls elektromagnetyczny, emitery dźwięku, noktowizor, sonar.

Space to swing and jump off the pole to the opposite roof.

Książę Persji też tak potrafił.

Co pan robi w damskiej toalecie?

Ciemno wszędzie, straszno wszędzie...

Jak tylko się odwróci, zaraz zmienię mu hasło!

Zielone okulary.

Śpij i śnij bobasku...

Anya jest urodzoną gimnastyczką o gibkości i talentach Księcia Persji. Potrafi spuścić się po linie, wbiec po murze, po czym odbić się i chwycić krawędzi, lub też przylgnąć do ściany, by przecisnąć się przez niewielką szczelinę. Ale zawsze po fragmencie akrobatyczno-sprawnościowym staje oko w oko z zamkiem bądź systemem alarmowym, który trzeba wyłączyć na tyle prędko, by nie wrócił lub nie ocknął się strażnik. W Stolen bowiem nie można zabić pracownika ochrony, a jedynie tymczasowo go ogłuszyć. Niestety nie sposób przewidzieć, jak długo będzie on nieprzytomny, dlatego liczy się szybkość, precyzja i mocne nerwy.

Wszystkie minigierki związane z obchodzeniem zabezpieczeń wymagają skupienia. Nawet z pozoru banalne otwieranie zamka może przyozdobić głowę kilkoma siwymi włosami na skroni. Wyobraź sobie taką scenę – strażnik leży ogłuszony kilka centymetrów od ciebie, a ty dłubiesz wytrychem, by jak najszybciej złamać jeden z trzech zatrzasków. Tylko czekasz, aż facet podniesie się z ziemi, by w międzyczasie przywalić mu raz jeszcze. Nerwowo spoglądasz i na zamek, i na niego, marząc, żeby wreszcie otworzyć te drzwi. **A przecież zamki to jedno z najprostszych zabezpieczeń, na jakie natkniesz się w czasie gry!**

W Stolen widać nie tylko fascynację programistów gabarytami Lary Croft, ale również solidną pracę włożoną w niemal każdy detal otoczenia. Lokacje są naprawdę ciekawie zaprojektowane. Niestety, przy tak wielkim potencjale gra jest strasznie liniowa. Nie sposób pomylić drogi, bo poza jedną właściwą wszystkie inne są zablokowane pozamykanymi drzwiami, które nawet jeśli się otwierają, to dopiero w momentach precyzyjnie określonych w scenariuszu. Na szczęście nie oznacza to jednak, że gra nie potrafi wytworzyć odpowiedniego napięcia – po prostu adrenalina krążyłaby po organizmie żywiej, gdybyś wcale nie miał pewności, że pokój, do którego się włamujesz, jest tym właściwym.

Przyjemny klimat, podkreślany wspomnianym na początku deszczem, dopełnia wszechogarniająca ciemność. Świat przesycony jest barwami szóstego koloru tęczy, od lazuru aż po głęboki granat. Wrażenia estetyczne psuć może jedynie słaba animacja strażników, którzy przypominają baryłki na nogach, oraz Anya zwisająca „w kucki" z krawędzi. Wszystko inne w **Stolen sprawia bardzo przyjemne wrażenie wizualne, co plasuje ten tytuł wśród najlepiej wyglądających skradanek.** Nie gorzej ma się sprawa z oprawą audio. Zaimplementowany system dźwięku przestrzennego bardzo dobrze się spisuje, pozwalając graczowi, niczym nietoperzowi, odkrywać słuchem nadchodzących strażników. Zastrzeżenia budzić mogą jedynie wyjątkowo głośne kroki Anyi, bo dziewczyna brzmi tak jak ninja, ale w... drewniakach?!? Jeżeli zaś chodzi o muzykę – utwór w menu potrafi wstrząsnąć grzywką. To niemal klasyczny kawałek filmowy! Reszta dźwięków sprawdza się znakomicie, z odgłosami burzy na czele.

Stolen to gra więcej niż porządna, choć wnosząca do gatunku niewiele oryginalności. Ma sporo zalet (bohaterka, złodziejskie gadżety, lokacje), ale i kilka wad (liniowość, animacja strażników). Mimo wszystko oferuje jednak sporo przyzwoitej zabawy na co najmniej kilkanaście godzin i jest dowodem na to, że można zrobić niezłą grę po cichu i z przyzwoitym efektem.



Stolen

Producent: Blue52

Dystrybutor PL: brak

http://www.stolen-game.com/

cena ---

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja/skradanka

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB


mnóstwo zabawy z gadżetami • grafika i klimat • dźwięk


liniowość • momentami animacja postaci

Skradanka nieco okrojona i momentami naiwna, ale oferująca kawał dobrej zabawy. Oczywiście wszystko zależy od podejścia.

GRYWALNOŚĆ 4-

GRAFIKA 4+

DŹWIĘK 5

OCENA 4

Autor: Hedon

GUILD WARS

Guild Wars jest grą fantasy osadzoną w bajecznej krainie zwanej Tyria. Kipiący magią, pełen zdumiewających stworów, niepokonanych bohaterów i skomplikowanych intryg świat naprawdę oczarowuje.

Wkraczając do świata Guild Wars, musisz najpierw określić, kim będzie twój bohater. Czy chciałbyś, aby był mistrzem miecza lub bojowego młota? A może powinien dysponować potężnymi czarami nekromanty, umożliwiającymi powoływanie sług ze zmarłych wrogów? Możesz wybrać jedną z sześciu profesji. Ciekawe, że masz do wyboru raptem jedną rasę – ludzi. Sześć profesji to również nie za dużo. Szybko okazuje się jednak, że do profesji podstawowej możesz dodać drugą (do wyboru z pozostałych pięciu). Pozwala to tworzyć bardzo nietypowe krzyżówki, np. nekromanty operującego magią śmierci z mnichem, który dysponuje potężną magią życia.



Tutaj rekrutuje się postacie sterowane przez komputer.

Postacie zdobywają i uczą się umiejętności, którymi posługują się w walce (klasyczne fireballe dla czarodziejów lub np. zdolności zwiększające siłę ciosu dla wojownika). **Jednocześnie w użyciu może być do ośmiu umiejętności, ale paleta tychże jest olbrzymia. W trakcie gry możesz zdobyć ich ponad 150 na każdą z profesji.** Niezależnie od czarów, każda postać dysponuje również bronią (magiczną lub nie), zbroją, czarodziejskimi zwojami itd. Gracze mogą zmieniać kolor ubioru (co jednak sporo kosztuje). Mogą również zdobywać oryginalne uzbrojenie i nietypowe stroje (od kolekcjonerów, którzy za określone przedmioty oferują wyjątkowe gadżety), których normalnie nie da się nabyć u wioskowych sprzedawców. Generalnie opcja handlu jest, ale brakuje w GW licytacji, możliwości pozostawienia do sprzedaży niechcianych, ale wartościowych przedmiotów. Gracze co prawda mogą handlować między sobą, tyle że wyłącznie w miastach, które stanowią krótkie przystanki podczas gry.

Swoją drogą, nie spodziewałem się, że po fantastycznym World of Warcraft tak szybko pojawi się tytuł, który będzie w stanie zagrozić pozycji lidera. Nie jestem jednak do końca pewien, czy można tu mówić o rywalizacji, bowiem oba tytuły, mimo wielu podobieństw, są jednak zupełnie odmienne. Przede wszystkim – sama kategoria. GW nie jest MMORPG-iem, tylko CORPG-iem – tak właśnie określili swoją grę panowie z ArenaNet, jej twórcy. Co to oznacza? Rozwinięcie tego skrótu niewiele wyjaśnia: Competitive Online Role Playing Game. Generalna i największa różnica, która dzieli WoW od GW to sam fundament, główne założenie, na którym wspiera się GW. Chodzi mianowicie o to, że gracze nie spotykają się w świecie gry w ten sam sposób, w jaki dzieje się to w WoW.



Zadyma on-line.

Na innych zawodników można natknąć się tylko w niewielkich strefach – miastach.

Sześciu wspaniałych

WOJOWNIK
Kwadratowa szczęka, potężne bary i nabijana ćwiekami kolczuga. Od razu wiadomo, z kim mamy do czynienia. Wojownik może pogłębiać kunszt walki mieczem, toporem lub bojowym młotem. Byłby jednak bezbronny bez zbroi i wysokich współczynników adrenaliny oraz siły. Jest to postać od razu zmierzająca do starcia i bazująca na potędze ciosów oraz nieprawdopodobnej żywotności (najwięcej punktów życia).

MNICH
Wizualnie przypomina trochę postać z Klasztoru Shaolin. Mnich jest najbardziej pożądaną postacią w każdej drużynie z powodu potężnej magii życia. Potrafi wskrzesić poległego gracza, a dogorywającemu na polu bitwy kompanowi wsączyć nowe siły do walki. Z powodzeniem likwiduje również skutki czarów osłabiających i zatruwających. Niestety, w bezpośrednim starciu jest dość słaby.

ŁOWCA
Mistrz łuku, jego siła bazuje na magii przyrody. Potrafi czerpać z jej źródeł w celu wzmocnienia żywotności i ochrony przed atakami, a także powoływać na swych towarzyszy potężne leśne zwierzęta (np. niedźwiedzie). Łowca to również mistrz podstępu. Potrafi założyć pułapkę i razić z dystansu śmiercionośnymi pociskami. Dzięki doświadczeniu koszt umiejętności jest dla łowcy znacznie niższy.

NEKROMANTA
Magia śmierci jest jego domeną. Działa cuda, jeśli w otoczeniu znajdują się jakieś świeże zwłoki. Może ożywić z nich piekielnego sługę lub wykreować czar wzmacniający każdego żywego jeszcze kompana. Poświęcając własne zdrowie, może rzucać na wroga przerażające klątwy. Jednym ruchem dłoni odbiera energię życiową przeciwnikowi i przydaje jej sobie. Straszna postać.

ELEMENTALISTA
Panuje nad żywiołami, prawdziwy mag, który dysponuje najpotężniejszymi czarami ofensywnymi (zadającymi najwięcej obrażeń). Ponieważ Elementalista bazuje na energii magicznej, jej poziom jest u niego najwyższy. Dzięki zgłębianiu tajników wiedzy czarnoksięskiej bardzo szybko regeneruje manę. Chyba tylko tę postać stać na ciągłą ochronę magiczną (dla innych oznacza to wyraźne pogorszenie odnawiania się many).

MESMER
Iluzjonista i hipnotyzer. Myślisz, że stoi tuż obok ciebie? Nic bardziej mylnego, w rzeczywistości właśnie zajada kanapkę, siedząc na trawie w pobliskim lesie. Mesmer potrafi kontrolować umysły, przejąć energię wroga, a nawet jego umiejętności i posługiwać się nimi jak swoimi! Postać niemal równie groźna jak Elementalista, a dodatkowo lepiej radzi sobie w defensywie.


Nie wszystko złoto, co się świeci!


Bohatera można rozwijać tylko do 20 lvl, szkoda!


Jedna z kontrowersyjnych misji w grze. Drużyna ma przenieść pewien symbol...

Poza nimi, tam, gdzie rozciąga się przepotężny świat Tyrii, zderzysz się wyłącznie z istotami sterowanymi przez komputer. Jedyna możliwość, aby wybrać się w podróż wespół z innymi graczami, to realizacja poszczególnych misji w trybie cooperative (drużyny na podobieństwo tych z Dungeon Siege). Takie rozwiązanie oznacza, że będziesz w grupie maksymalnie 6 żywych zawodników, jednak i tak nie spotkasz innych teamów podczas gry.

Wspólne rozgrywanie scenariusza jest opłacalne z wielu powodów, najważniejszy to ten, że żywi gracze sterują postaciami wyższego poziomu niż te, które oferowane są przez komputer. Jeśli team okaże się zgrany i ludzie przypadną sobie do gustu, istnieje możliwość mocniejszego związania drużyny. Wystarczy założyć gildię i powołać do niej swoich towarzyszy broni. Takie rozwiązanie to już zupełnie innym poziom gry.

Jeśli wyrosłeś na takich grach jak Diablo lub Sacred, Guild Wars będzie dla ciebie naturalną kontynuacją tych tytułów.

Będąc członkiem takiej grupy, możesz brać udział w bitwach gildii rozgrywanych na arenach, które są w każdym większym mieście. Na bieżąco prowadzony jest ranking. Propozycji i opcji związanych z gildiami jest cała masa (mogą one na przykład kupować zamki!). Specjalnie dla graczy, którzy preferują taki rodzaj zabawy, dostępna jest możliwość ominięcia mozolnego i czasochłonnego procesu rozwijania postaci. **Na początku gry możesz wybrać opcję, która umożliwia stworzenie z miejsca wysokopoziomowej postaci, od razu gotowej do walki!**

Kiedy zobaczyłem po raz pierwszy WoW, byłem pewien, że długo nikt nie będzie w stanie zrobić gry równie olśniewającej graficznie. Guild Wars zweryfikowało to przekonanie. Szczegółowość postaci, przeciwników, jakość tekstur, animacje, efekty specjalne, także same plenery, otoczenie – wszystko stoi, moim zdaniem, na wyższym poziomie. Chodzi mi również o to, że np. takie pajęczaki (które występują w obu grach) w GW są naprawdę obrzydliwe i przerażające, a w WoW wyglądają bardziej zabawnie niż strasznie. Oczywiście to moje subiektywne przekonanie, gry mają po prostu inną stylistykę.

Nie ma jednak róży bez kolców. **Jedną z najbardziej uciążliwych rzeczy w GW jest sposób, w jaki ograniczono poruszanie się bohatera po planszy.** W WoW, jeśli heros znajduje się na jakiejś górce i chce ją przekroczyć, po prostu zeskakuje w dół. W GW nie ma tak łatwo. Przejście zagradza niewidoczna ściana i mimo że teoretycznie postać powinna bez problemu przedostać się przez niewielkie wzniesienie lub pagórek, w praktyce jest to niemożliwe. Wkurza to maksymalnie, bowiem wspaniałe krainy często można oglądać tylko z daleka. Kiedy chcesz, aby bohater zszedł z zaplanowanej przez twórców ścieżki, zwyczajnie jest to niemożliwe. Na dodatek zdarza się, że długi czas podążasz w jakimś kierunku (na mapie zaznaczony jest cel misji), a okazuje się, że jednak nie ma przejścia. Dlaczego? Ano, przed tobą znajduje się jakiś niewielki jar lub kałuża, które są dla drużyny po prostu nie do przebycia.

Tyria to potężna kraina, podejrzewam, że równie wielka co świat w World of Warcraft. Realizacja samego głównego scenariusza wymaga pełnych 100 godzin gry, ale trzeba oczywiście pamiętać jeszcze o dziesiątkach misji pobocznych. Przy okazji – kolejna niedogodność w Guild Wars to niemożność podzielenia się questami z innymi graczami. Wracając do świata gry, są tu przepotężne góry z lodowymi gigantami, powoli stąpającymi po szklanych szczytach. Są krainy pełne ognia i gorącego, czerwonego piasku. Znajdziesz się też w rajskich zakątkach, gdzie soczysta zieleń i śpiew ptaków prosi się wręcz o zorganizowanie pikniku lub grilla ze znajomymi. Ogrom i różnorodność świata Guild Wars gwarantuje wiele, wiele godzin gry. Przyjemność daje nawet sama eksploracja i walka z wieloma rodzajami magicznych i niemagicznych potworów (tym bardziej, że jest to najprostszy sposób na wzbogacenie się i zdobycie oryginalnej broni).


Światełko w tunelu?

Jeśli wyrosłeś na takich grach jak Diablo lub Sacred, Guild Wars będzie dla ciebie naturalną kontynuacją tych tytułów. Odniesienia i porównanie Guild Wars do World of Warcraft są mimo wszystko trochę niesprawiedliwe, bo gry różnią się w kilku istotnych rozwiązaniach. Jeśli jednak musiałbym dokonać najprostszego wyboru, ze względu na kasę w kieszeni, nie mam żadnych wątpliwości. **Za w pełni sieciowe, maksymalnie grywalne Guild Wars płaci się jedyne 130 złotych.** A ile potem? Ano nic, potem możesz już sobie grać i grać za darmo.

Guild Wars

Producent: ArenaNet
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.guildwars.com/
cena 129,90
Multiplayer: tak
Gatunek: CORPG
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) wspaniała oprawa graficzna • świetna muzyka • interesująca fabuła • świetna grywalność • klimat • dopracowany PvP • brak dodatkowych opłat za grę multi

(−) ograniczone poruszanie się po planszach • słabo zrobiona opcja handlu z innymi graczami

Ciekawa alternatywa dla WoW. Magiczny, często posępny świat i nieprawdopodobna oprawa graficzna plus monumentalna muzyka.

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 5+
DŹWIĘK 5+
OCENA 5

Autor: Herr Odyn

Kupujemy komputer!!!

Zakup nowego komputera dla gracza to na pierwszy rzut oka sprawa dość prosta. To jednak tylko pozory!



Dysponując konkretną sumą, chciałoby się nabyć zestaw, który zaoferuje najlepszą wydajność. Jednak ogrom najróżniejszych komponentów sprawia, że ciężko się na coś zdecydować. Co wybrać?

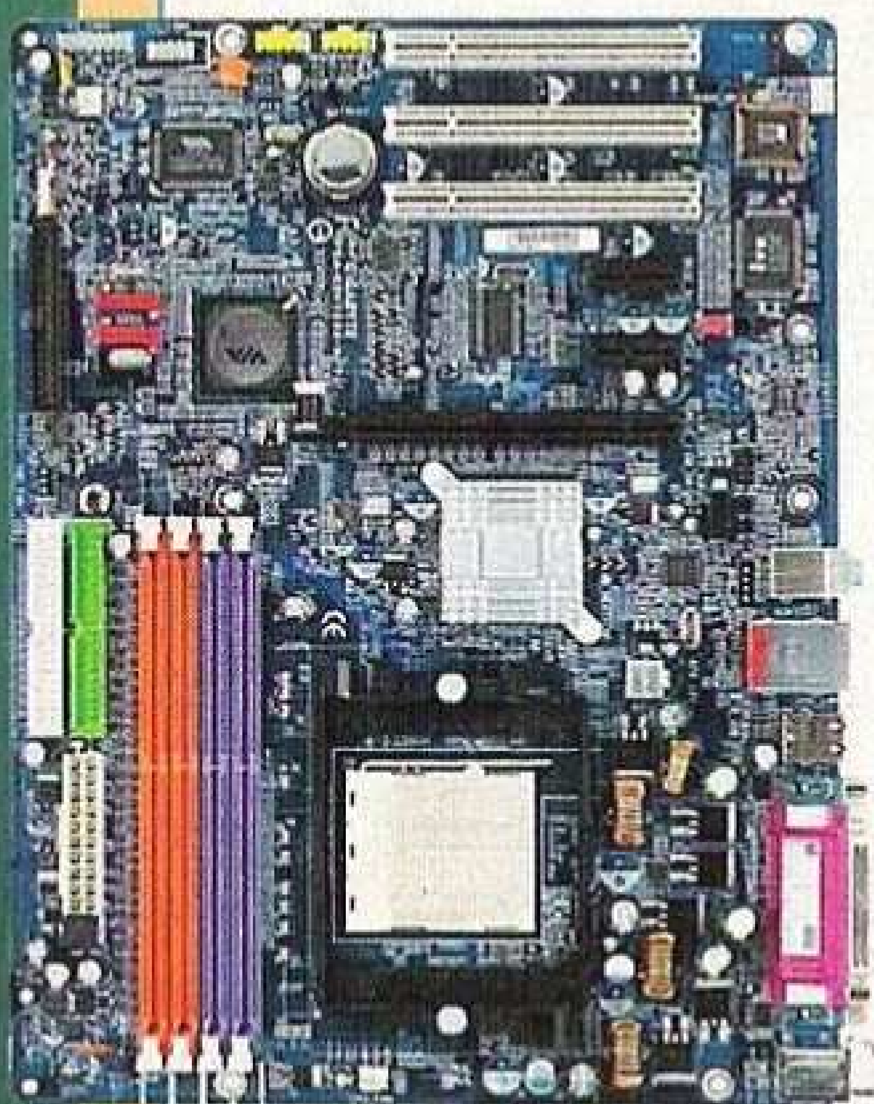
Poniższe propozycje staraliśmy się przygotować tak, by osiągnąć rozsądną równowagę między wydajnością a ceną. Celowo wybraliśmy karty graficzne NVIDIA GeForce 6 oraz procesory AMD Athlon 64. W pierwszym przypadku – ze względu na świetną wydajność i najnowsze osiągnięcia technologiczne dotyczące generowania obrazu, w drugim z powodu dużej mocy obliczeniowej, konkurencyjnej ceny i pełnej 64-bitowości. Oto nasze propozycje...

Konfiguracja podstawowa.

Solidny zestaw za ok. 2800 zł.



LG Flatron ez T710PH.



Gigabyte GA-K8CT890-9.



AMD Athlon 64.

Pierwszy zestaw został przygotowany z myślą o mniej zamożnych graczach. Jest to obecnie minimum pozwalające grać przy dobrych ustawieniach we wszystkie najnowsze gry. Komputery wybraliśmy tak, aby ich późniejsza rozbudowa niosła ze sobą jak najmniej zmian, a więc i kolejnych wydatków.

Płyta główna – decydujemy się na platformę przyszłościową, tak więc nasza płyta główna musi być wyposażona w Serial ATA oraz PCI-Express, pozwalające podłączyć najnowsze dyski twarde i karty graficzne. **Poza tym najlepiej, aby posiadała podstawkę socket 939, która obsługuje bardzo wydajne procesory Athlon 64.** Te warunki spełnia markowa Gigabyte GA-K8VT890-9 Via K8T890, oferowana w cenie około 370 zł. To produkt uznanej firmy, wyposażony w dobrą kartę sieciową i dźwiękową.

Procesor – AMD Athlon 64 3000+ w wersji OEM (bez opakowania i coolera) pod socket 939. Przyjdzie ci zapłacić za niego około 500 złotych. To szybka jednostka, wyposażona w najnowsze technologie, a co za tym idzie – przyszłościowa. **Sprawdzi się w nowych grach, mocy wystarczy jeszcze na dość długi czas.**

Karta graficzna – jeden z najważniejszych podzespołów wpływających na wydajność w grach. **Najlepszy model w rozsądnej cenie to GeForce 6600 Gainward Ultra/1760 PCX TV-DVI (PCI-E) Golden Sample** za niecałe 540 złotych. Ten sprzęt oferuje wszystkie najnowsze „bajery", jeśli chodzi o generowany obraz. Nasz wybór padł na Golden Sample, czyli model ze specjalnie wyselekcjonowanym rdzeniem karty. Producent udostępnia tryb Enhanced, który pozwala znacznie zwiększyć tempo pracy zegarów karty – po jego uaktywnieniu gry chodzą o wiele szybciej.

Dysk twardy – obowiązkowo pod Serial ATA. Polecamy WD Caviar SE 160 GB 7200 rpm 8 MB cache. Markowy, szybki,

Konfiguracja średnia.

Potężna maszyna za niecałe 5000 zł.


Asus A8N-E nForce4 Ultra.


iiyama MM904UT.



Leadtek Winfast GeForce PX6600G.

Drugi z zestawów to propozycja dla gracza, który chce nabyć naprawdę szybki komputer. Przedstawiamy jednostkę w stosunkowo rozsądnej cenie, przygotowaną bez większych oszczędności. Pozwala ona pograć we wszystkie najnowsze tytuły przy najwyższych ustawieniach. Wychodząc naprzeciw różnym upodobaniom użytkowników, przedstawiamy opcję zarówno z monitorem kineskopowym, jak i ciekłokrystalicznym.

Płyta główna – najlepiej kupić produkt markowy, oparty na rewelacyjnym chipsecie NVIDIA nForce 4. Świetnym wyborem będzie Asus A8N-E nForce4 Ultra w cenie 460 zł.

Sprzęt po prostu kompletny, bardzo wydajny, wyposażony w najnowsze technologie, bogate funkcje i dobre oprogramowanie – czego chcieć więcej? Ma wszystko to, czego od nowoczesnej płyty głównej wypada wymagać. Posiada złącze PCI-Express, Serial ATA II, RAID, kartę sieciową i dźwiękową z wyjściem cyfrowym oraz oczywiście socket 939 dla najnowszych Athlonów 64.

Procesor – AMD Athlon 64 3200+ w wersji OEM (bez opakowania i coolera) pod wspomniany przed chwilą socket 939. Najlepiej, aby model oparty był na nowym, zaawansowanym technologicznie jądrze Winchester. Za ten sprzęt zapłacić trzeba niecałe 730 zł.

Karta graficzna – bardzo szybki i nowoczesny jest GeForce 6600 GT. To w tej chwili najlepszy wybór, jeśli szukasz wysokiej wydajności w rozsądnej cenie. Polecamy GeForce 6600GT Leadtek PX6600GT-TDH Extreme 128 MB w cenie 830 zł. Sprzęt uznanej firmy, posiadający dobry system chłodzenia. Dobrym rozwiązaniem będzie również droższy o 50 zł GeForce 6600GT Gainward Ultra/1960 PCX XP.

Dysk twardy – WD Caviar SE 200 GB Serial ATA 7200 rpm 8 MB cache to propozycja dla ciebie. Miejsca na nim nie zabraknie, w przyszłości można dokupić drugi i połączyć je w RAID. Cena naszego wybrańca to 430 zł. Powinien on pochodzić z serii JD (najlepsza), co możesz sprawdzić na naklejce zdobiącej wierzch dysku. Atuty produktów Western Digital są powszechnie znane: cicha praca, niska awaryjność i trzy lata gwarancji.

Pamięć operacyjna – firmowa kość Kingston 512 MB 400 MHz CL2.5 to dobra inwestycja. **Taka ilość RAM-u obecnie wystarcza.** Gdy jej zabraknie, dokupisz taki sam moduł, tworząc platformę z dual channel. Cena za sztukę to mniej więcej 300 zł.

Monitor – jeśli chcesz, możesz zdecydować się na zakup LCD. To jednak nadal droga technologia (zapomnij o względnie tanich wynalazkach z supermarketów). Dlatego też nasz średni zestaw występuje w dwóch wersjach: droższej z monitorem LCD oraz tańszej z CRT.

LCD – dobry monitor musi mieć niski czas reakcji matrycy (16 ms i poniżej), odpowiedni kontrast (minimum 450:1) i jasność (co najmniej 250 cd/m2). Do tego oczywiście liczy się dobre odwzorowanie barw. Polecamy siedemnastocalowe modele firmy NEC lub ViewSonic. Oferowane są w cenie: 1400-1500 zł.

CRT – tutaj możesz pokusić się już o 19 cali. Monitor dla ciebie to iiyama 19" MM904UT – Vision Master Pro 455 za niecałe tysiąc złotych. Modele tej marki od lat cieszą się uznaniem na całym świecie, oferują dobre parametry i świetną jakość obrazu. Te cechy dotyczą także wspomnianego monitora, opartego na niemal bezawaryjnym kineskopie Diamondtron M. Alternatywą dla niego jest tańszy o około 50 zł NEC 19" MultiSync FE 990 TCO99.

Zestaw komponentów bazowych kosztuje 2750 zł. Tak jak w pierwszym przypadku trzeba nabyć niezbędną obudowę z zasilaczem o mocy minimum 350 W, klawiaturę, myszkę, okablowanie oraz chłodzenie na procesor. Tutaj należy kupić coś markowego, godne uwagi są produkty Thermaltake oraz Pentagram. Przyjdzie za nie zapłacić więcej niż za standardowy „wiatraczek". Warto – PC ma być cichy i stabilny. Wypada także nabyć nagrywarkę DVD (najlepiej NEC). Za to wszystko przyjdzie zapłacić około 650 zł, zamykamy się zatem w kwocie prawie 3400 zł (bez monitora). Tak więc zestaw z LCD to koszt około 4900 zł, a komputer z dobrym CRT kupimy za 4400 złotych.

bezawaryjny, cichy oraz pojemny – taki właśnie jest produkt firmy Western Digital. 160 GB wystarczy, by wgrać nań wiele gier, filmów oraz muzyki. 8 MB pamięci podręcznej sprawi, że dysk będzie pracował znacznie szybciej. Cena: około 350 zł.

Pamięć operacyjna – obecnie minimum 512 MB. **Potrzebne są dwie takie same kości o identycznej pojemności, aby pracowały w szybszym trybie dwukanałowym.** Niezbyt dobrym rozwiązaniem będzie zakup dwóch modułów 256 MB. Lepiej zrobisz, gdy nabędziesz jeden wydajniejszy (512 MB), a w przyszłości dokupisz do niego „brata bliźniaka". Polecamy produkt firmy Kingston, kość 512 MB 400 MHz kosztuje około 200 zł.

Monitor – standard w tej chwili to 17 cali. Nasz nabytek powinien mieć płaski ekran i jak najwyższe częstotliwości odświeżania dla każdej rozdzielczości. Wtedy oczy najmniej się męczą i możemy bawić się komfortowo. Polecamy LG 17" Flatron ez T710PH TCO'03 w cenie 480 zł. Spełnia on powyższe warunki, oferując przy tym bardzo dobrą jakość obrazu. Godni konkurenci w podobnych cenach to NEC FE770 oraz Samsung SyncMaster 795.

Za najważniejsze podzespoły przyjdzie ci zapłacić około 2440 zł. Poza nimi potrzebny jest napęd DVD (najlepiej TEAC, Toshiba), obudowa z zasilaczem o mocy minimum 350 W, klawiatura, mysz, okablowanie oraz chłodzenie na procesor. Trzeba więc doliczyć około 350-400 zł, co daje mniej więcej 2800 zł za kompletny zestaw. Nabywając go w jednym sklepie, możesz starać się o zniżkę. Przedstawiony powyżej zestaw został oparty na markowych, oferujących niemal wszystkie najnowsze technologie podzespołach. Szybki procesor i karta graficzna, do tego dobra płyta główna oraz nowoczesny dysk twardy – to recepta na sukces. Na tym komputerze pograsz komfortowo we wszystkie najnowsze gry, jego rozbudowa w przyszłości także nie będzie stanowić najmniejszego problemu.

Konfiguracja najlepsza.

Przyszłościowy zestaw marzeń za ok. 8000 zł.



Przed tobą prawdziwa rakieta, komputer niesamowicie wydajny, którego siła pozwoli pograć komfortowo w gry przygotowywane na gwiazdkę roku 2005 (a także i późniejsze premiery). Priorytety są znane – wydajność, uznana i sprawdzona marka, stabilność, nowe technologie i możliwości. **Tego gracz musi oczekiwać, nabywając drogi sprzęt na miarę XXI wieku.**

Płyta główna – DFI LanParty NF4 SLI-DR to marzenie każdego gracza. LanParty to obecnie najwydajniejsza platforma dla Athlona 64. Produkt firmy DFI oferuje ogromne możliwości dla maniaków podkręcania, świetną wydajność i wsparcie dla trybu NVIDIA SLI. Pozwala on połączyć ze sobą dwie takie same karty graficzne NVIDIA GeForce 6. Jest to rozwiązanie idealne, gdy za jakiś czas zabraknie wydajności lub po prostu zapragniesz jeszcze więcej mocy. Cena modelu SLI-DR to około 830 zł.

Procesor – najlepszy będzie Athlon 64 3500+ pod socket 939 w wersji BOX. Jest on bardzo szybki, w zestawie otrzymujesz także dość dobry system chłodzenia, tak więc odpada dodatkowy zakup. Procesor nie jest jednak zbyt tani – ponad 1100 złotych ucieka z kieszeni. Athlon 64 powinien być wykonany w procesie technologicznym 0.09 nm, czyli interesuje cię tylko i wyłącznie rdzeń Winchester. **Nabyty procesor musi być godnym, dotrzymującym kroku partnerem dla wydajnej karty graficznej!**

Karta graficzna – klasa sama w sobie to GeForce 6800GT Leadtek PX-6800GT-TDH256 256 MB TV & DVI oferowana za 1750 zł. **W tej chwili jest to niemal najwydajniejszy produkt firmy NVIDIA, nad nim stoi tylko niewiele szybszy, lecz drogi model Ultra.** GT da się bez problemu podkręcić do wartości oferowanych przez kartę droższą. Szesnaście potoków renderujących, 256-bitowa szyna danych, 256 MB szybkiej pamięci GDDR3 i wsparcie dla najnowszych technologii dotyczących generowania obrazu – to cechy modelu 6800GT. Jeszcze na długo pozwoli ci się on cieszyć najnowszymi efektami oraz świetną jakością obrazu.

Dysk twardy – najlepszy wybór to najnowszy Maxtor MaxLine Plus III 250 GB Serial ATA/150 7200 rpm 16 MB cache w cenie około 660 zł lub tańszy (570 zł) WD Caviar SE 250 GB Serial ATA 7200 rpm 8 MB cache. Oba modele oferują wysoką wydajność, na plus dysku Maxtora policzyć trzeba 16 MB pamięci podręcznej. Jeśli cenisz sobie ciszę, lepszym wyborem będzie produkt Western Digital.

Pamięć operacyjna – obecnie pełny komfort oferuje pamięć RAM o pojemności 1 GB. Firmowa kość Kingston 1 GB 400 MHz CL2.5 to zakup przyszłościowy. Kosztuje ona około tysiąca złotych, za kilkanaście miesięcy dokupisz drugą, tworząc w prosty sposób platformę z dual channel. Zakup dwóch modułów 512 MB to kiepski pomysł, za jakiś czas tylko stracisz, sprzedając je.

Zestaw kosztuje 5240 zł bez monitora, do tego dobra obudowa z zasilaczem 400 W, myszka, klawiatura, nagrywarka DVD i okablowanie. **Cała transakcja powinna zamknąć się w kwocie 5700 zł, bowiem odpadł zakup chłodzenia na procesor.**

Przechodzimy do wyboru monitora. Tak jak w przypadku zestawu średniego, przygotowaliśmy dwie opcje.

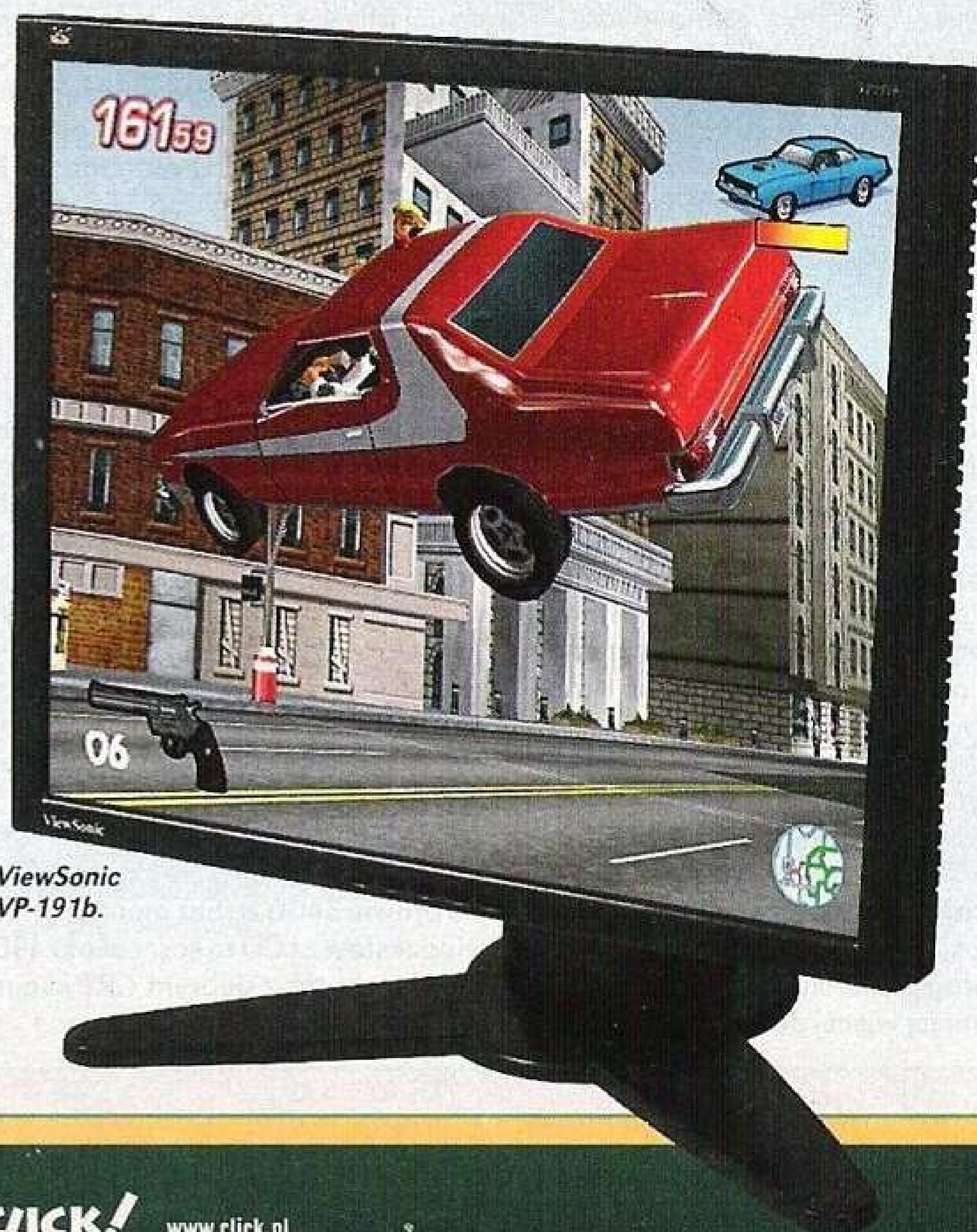
CRT – płaski kineskop Dynaflat, świetne parametry, bardzo dobra jakość obrazu i pełne 21 cali. Te cechy posiada Samsung SyncMaster 1100DF oferowany za około 2000 zł. Monitor ten nada się nawet do zabawy w młodego grafika komputerowego, odświeżanie na poziomie 85 Hz w rozdzielczości 1600 x 1200 pikseli – świetna sprawa. Model 22-calowy kosztuje już o wiele więcej i naszym zdaniem jest to nieopłacalna inwestycja.

LCD – monitor powinien spełniać wszystkie wymagania podane w opisie średniego zestawu. Różnica jest jedna, dotyczy czasu reakcji matrycy. W przypadku 19 cali wartość ta ulega zwiększeniu i akceptowalne jest już 25 ms i nic wolniejszego nabywać nie polecamy. Faworytem jest oferowany w cenie około 2200 zł 19" ViewSonic VP-191b. Ma naprawdę świetne parametry (czas reakcji 16 ms), które sprawiają, że praca z jego udziałem to sama przyjemność.

Podsumowując, kompletny zestaw z monitorem CRT 21 cali będzie kosztował około 7800 zł. Wersja wyposażona w 19 calowy LCD jest o 200 zł droższa. Dobraliśmy najlepsze możliwie komponenty, uważając przy tym na niektóre podzespoły w kosmicznych cenach. **Często po prostu nie opłaca się inwestować ogromnych sum w bardzo drogie części, jeśli tańszy sprzęt jest tylko odrobinę mniej wydajny.** Zestawy te pozwolą bez problemu pograć w gry, na które dopiero czekamy. A jeśli za kilkanaście miesięcy zabraknie mocy, łatwo będzie te jednostki rozbudować.

Udanych zakupów!

Autor: Piotr „Bandit" Lewandowski



ViewSonic VP-191b.



Asus A8N-E nForce4 Ultra.



Leadtek Winfast GeForce PX6800 GT TDH.

Ostatnie dni świata

W Polsce dostępny jest już „Armagedon: Powieść o czasach ostatecznych". Na świecie sprzedano już ponad 160 mln egz. tej serii. Po „Armagedonie" pojawi się jeszcze „Powrót Pana", ostatnia książka cyklu (premiera w czerwcu).

„Armagedon" to powieść bardzo specyficzna i na pewno nie każdemu czytelnikowi przypadnie do gustu. **Zmagania Antychrysta z Bogiem stanowią tło dla ukazania losów Ocalonych, wiernych Chrystusa.** Są to dni poprzedzające Sąd Ostateczny. Powieść LaHaye'a i Jenkinsa jest naszpikowana cytatami, obszernymi fragmentami z Biblii. Wydaje się nawet, że fabuła jest tylko pretekstem do szerokiej prezentacji wykładni chrześcijańskiej na temat Boga, nieuchronności sądu ostatecznego i pewności kary dla odstępców od wiary. Gdyby te chrześcijańskie treści spajała intrygująca fabuła, „Armagedon" na pewno byłby łatwiejszy w odbiorze i po prostu... ciekawszy.



Autor: Tim LaHaye, Jerry B. Jenkins
Wydawca: Oficyna Wydawnicza „Vocatio"
Rok wydania: 2005
Wydanie: pierwsze
Tłumaczenie: Zbigniew Kościuk
Części, tomy, serie: Czasy ostateczne, tom 11
Format: 145x205 mm
Stron: 386
Edycja: oprawa miękka, lakierowa
Cena rynkowa: 32 zł

Konkurs SMS!

Działaj szybko, Dzień Sądu nadchodzi! Do wygrania kilka gorących egzemplarzy „Armagedonu" Tima LaHaye'a i Jerry'ego B. Jenkinsa!

Aby wygrać książkę, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Co oznacza łacińskie sformułowanie Dies Irae?

A. Dzień Gniewu
B. Międzynarodowy Dzień Dziecka
C. Barburka – Dzień Górnika

Odpowiedzi wpisz według schematu:
CLAR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer **7164**!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenie czekamy do 12 lipca 2005r.

Vocatio
Fundatorem nagród jest **Wydawnictwo Vocatio**

A4 Tech View Cam Pro PK635

Kamery, które podłączamy do naszych domowych komputerów, muszą spełniać przynajmniej dwa podstawowe warunki. Nie drenować naszej kieszeni i oferować niezłej jakości obraz.

Kamera firmy A4 Tech, model PK635, na pewno spełnia jeden z tych warunków. Urządzenie ma oszczędny w formie i prosty wygląd. **Ciekawostką PK635 jest ruchoma obudowa kamery, która umożliwia ukrycie soczewki i diody sygnalizującej pracę.** W takim ustawieniu dostępny jest tylko mikrofon. Dzięki tej opcji kamera może z powodzeniem służyć jako zwykły mikrofon do komunikowania się podczas gry w sieci lub połączeń telefonicznych.

PK635 wyposażono w elastyczne ramię, dzięki któremu dowolnie ustawimy Cam Pro (z własnego doświadczenia wiem, że to bardzo ważne). Spodobało mi się również, że w podstawce jest otwór umożliwiający zamocowanie kamerki np. na ścianie.



Skromne, ale funkcjonalne urządzenie.

PK635 umożliwia wykonywanie zdjęć do rozdzielczości 640 x 480. Kąt widzenia obiektywu to 54 stopnie, minimalna ogniskowa – 10 cm. **Jakość obrazu jest zadowalająca, zdjęcia wychodzą czyste, naturalne kolorystycznie.** Urządzenie posiada również przycisk na obudowie – Snap Shot. Za jego pomocą możemy robić zdjęcia bez konieczności używania aplikacji programowych. Podczas testów okazało się, że nieco wygodniej byłoby, gdyby przycisk był umieszczony u góry lub na podstawce, bowiem elastyczny pałąk sprawia, że podczas robienia zdjęcia należy objąć dłonią całą kamerę.

Razem z PK635 dostajesz dwa popularne, bardzo dobre programy komputerowe: Ulead Photo Express 4 oraz Ulead Cool 360 (są to oczywiście pełne wersje). Photo Express umożliwia katalogowanie i proste ozdabianie fotek, niestety nie posiada narzędzi do obróbki graficznej i edycji zdjęć. Drugi z programów służy do łączenia serii zdjęć w taki sposób, aby można było uzyskać z nich panoramę.

Kamera A4 Tech to proste, ale bardzo funkcjonalne, solidnie wykonane urządzenie, które znakomicie sprawdzi się w większości domowych zastosowań.

Media-Tech Virgo

Producent:	A4 Tech http://www.a4tech.cp/
Dystrybutor w Polsce:	Multioffice http://www.mo.pl/
☺	zwarta budowa • przesuwana osłona obiektywu • przycisk Snap Shot • elastyczne ramię umożliwiające wygodne ustawienie • szybka transmisja obrazu przy ograniczonym transferze
☹	ramię kamery nieco za krótkie • kabel mógłby być dłuższy • cena nieco za wysoka

Dane techniczne — cena dystrybutora 80,00

- rozdzielczość 350 000 pikseli
- CMOS – 640 x 480
- przyłączenie: USB
- automatyczny balans bieli
- przycisk Snap Shot
- głębia ostrości od 10 cm

Porządna, uniwersalna kamera internetowa do większości domowych zastosowań.

MOŻLIWOŚCI 4-
WYGLĄD 4
CENA 3
OCENA 4-

iRiver N10 256 MB

iRiver kojarzy mi się z urządzeniami luksusowymi. Bardzo dobra jakość i wykonanie przy adekwatnej, czyli wysokiej, cenie. N10 tylko utwierdził ten obraz.

Przede wszystkim prezencja. Odtwarzacz dotarł do mnie w bardzo eleganckim i stylowym opakowaniu. **Rozmiar podłużnego pudełka nijak się jednak ma do wielkości samego playera**, który ma niecałe 3 cm szerokości i 6 długości.

W tym małym ciele nie zmieszczono niestety dużych możliwości. **Najbardziej brakuje radia i większej ilości pamięci. Dysk ma tylko 256 MB**, co w epoce odtwarzaczy z kilkunastoma GB nie robi najlepszego wrażenia.

Do tego jeszcze nie można przy pomocy N10 swobodnie przenosić plików – zmiana jego zawartości wymaga sterowników i specjalnego programu, o ile nie zainstalujesz innej wersji firmware'u. Do tego, nie da się z odtwarzacza skopiować na dysk muzyki. Chcesz ją przenieść na inny komputer, musisz ją wcześniej spakować np. zipem.

Urządzenie oferuje dwie „nakładki" – z wbudowanymi słuchawkami i pozostawionym wejściem, przeznaczonym dla tych, którzy przyzwyczaili się do własnych. Dołączone słuchawki są jednak bardzo wygodne i dobrej jakości.



Niewielkie gabaryty, precyzja wykończenia.

Bardzo dobrze, że w N10 pojawił się dyktafon. Nie ma zdumiewających parametrów, ale spełnia swoje zadanie.

Na odsłuchu nie ma trzasków, dźwięk jest czysty i wyraźny. Testowany egzemplarz pozwalał nagrać kilkanaście godzin – oczywiście nie non stop, litowo-jonowa bateria (ładowana przez USB) też ma swój kres wytrzymałości.

W skrócie: iRiver N10 to sprzęt, jak na oferowane możliwości, dość drogi. Pomimo ładnego wyglądu i „pierwszego wejrzenia" – polecam zainteresować się czymś innym.

iRiver N10 256 MB

Producent:	iRiver http://www.iriver.pl/
Dystrybutor w Polsce:	INTONETO http://www.odtwarzacze.pl/
☺	wygląd • wbudowana bateria • czas działania
☹	małe możliwości • bardzo wysoka cena

Dane techniczne — cena dystrybutora 699,00; cena w sieci 610,00

- pamięć wbudowana 256 MB
- odtwarza MP3, WMA, ASF
- zakres częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz
- dyktafon: 32 kbps, około 18 h
- czas odtwarzania: ok. 7 h
- wyświetlacz OLED
- USB 1,1
- zegarek / budzik
- słuchawki-naszyjnik
- gąbeczki

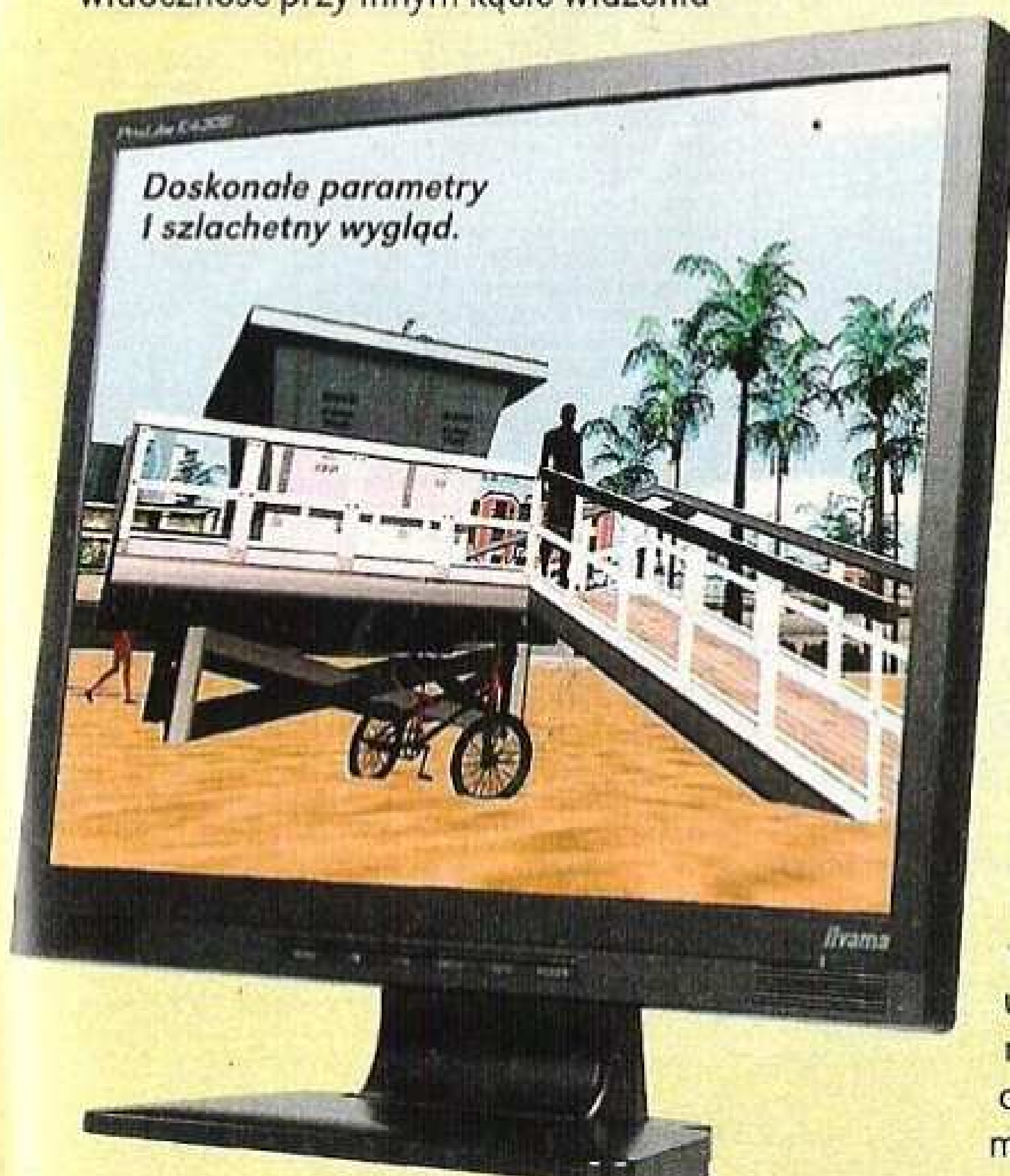
Do jakości nie można się przyczepić. Szkoda, że nie ma radia, a pojemność to tylko 256 MB. Za taką cenę można kupić coś mniej eleganckiego z lepszymi możliwościami.

MOŻLIWOŚCI 2+
WYGLĄD 5
CENA 2
OCENA 3

iiyama Pro Lite E430S-3

Jakość obrazu monitorów LCD poprawia się w błyskawicznym tempie. Nie spodziewałem się, że tak szybko zostanie wyeliminowana większość wad technologii.

Największe z nich to smużenie przy szybko poruszających się obiektach oraz słaba widoczność przy innym kącie widzenia niż na wprost ekranu. Pod oboma względami E430S-3 zaskoczył mnie bardzo pozytywnie.



Doskonałe parametry i szlachetny wygląd.

8-milisekundowy czas reakcji sprawia, że zarówno w grach, jak i podczas oglądania filmu czy przewijania tekstu w edytorze nie ma już uciążliwego i przykrego efektu smużenia. 17-calowy panel iiyama nowej generacji oferuje rozdzielczość fizyczną 1280 x 1024 (1,3 megapiksela), jasność 300 cd/m2 i bardzo wysoki współczynnik kontrastu 700:1. Gwarancja doskonałej ostrości obrazu i wiernego odwzorowania najdrobniejszych detali nie jest tylko hasłem reklamowym. Ten model rzeczywiście oferuje takie komfortowe warunki działania i pracy.

Równie satysfakcjonująca jest widoczność obrazu przy obserwacji z boku. Dla większości użytkowników różnica pomiędzy monitorem konwencjonalnym a panelem LCD z iiyama będzie minimalna.

Media-Tech Virgo

Producent:	iiyama http://www.iiyama.pl/
Dystrybutor w Polsce:	iiyama http://www.iiyama.pl/
+	świetna widoczność przy małych kątach • brak smużenia • prosty, elegancki design • niewielka waga
−	bez poważnych uwag

Dane techniczne — cena dystrybutora 1449,00 — cena w sieci 1289,00

- rozmiar panelu: 17" (430mm)
- jasność: 300 cd/m2
- kontrast: 700:1
- rozdzielczość: 1280 x 1024, 1,3 megapiksela
- czas reakcji: 8 ms
- waga: 4,1 kg
- głośniki: 1,5 W x 2 (stereo) + wyjście słuchawkowe

Wysokiej klasy panel LCD, który udowadnia, że złota era konwencjonalnych monitorów dobiega końca.

MOŻLIWOŚCI 5 · WYGLĄD 5 · CENA 4 · OCENA 5-

Wyposażenie standardowe tego modelu obejmuje wejście D-Sub i dwa 1,5-watowe głośniki stereo (monitor ma też gniazdo słuchawkowe). Panel iiyama można również przełączyć do pracy w trybie Eco, co znacznie wydłuża żywotność samego wyświetlacza.

iiyama Pro Lite E430S-3 oferowany jest w dwóch wersjach kolorystycznych: czarnej i białej. Zwarta, prosta, elegancka, profesjonalna obudowa doskonale dopełnia się z wysokimi parametrami urządzenia. Po prostu pełen komfort.

AG Neovo M-17

Jest jeden wielki plus tego, że sprzedawanych jest coraz więcej monitorów LCD. Standardowe „ceerteki" stają się dużo tańsze. I choć AG Neovo M-17 to sprzęt nie najgorszy, nijak mnie do nawrócenia się na ciekły kryształ nie namówił.

Nic dziwnego, gdyż powiela on większość wad monitorów LCD. **Smużenie jest irytujące, a kąty widzenia zdecydowanie za małe.** Nawet lekkie odchylenie głowy sprawia, że biały kolor staje się żółtawy, co bardzo skutecznie odstrasza od oglądania na M-17 filmów w kilka osób. Pewnym utrudnieniem jest też niepełna opcja przechylenia ekranu (brakuje kilku stopni do ustawienia monitora w pionie).

Jeśli powyższe wady ci nie przeszkadzają, M-17 jest dla ciebie świetnym wyborem. **Bardzo czytelny obraz, dobre odwzorowanie barw oraz oczywiście perfekcyjna geometria.** Warto też zwrócić uwagę na ciekawe predefiniowane tryby pracy dla tekstu, gier i filmów w dwóch wersjach – dziennej i nocnej, przy czym ta pierwsza jest zdecydowanie jaśniejsza. Do tego stopnia, że sam wolałem grać przy włączonym trybie tekstowym (najciemniejszym) – ale to już zależy od upodobań.

M-17 ma też wbudowane i dość przydatne gadżety pod ekranem. Zamieszczono tam dwa wejścia USB 2.0 (jedno służy do ładowania) i stereofoniczne



Nietypowa stylistyka i wyraźne smużenie.

AG Neovo M-17

Producent:	AG Neovo http://www.agneono.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Connect http://www.connect.pl/
+	złącza USB • dwa wyjścia • predefiniowane tryby pracy
−	małe kąty widzenia • smużenie • małe możliwości regulowania nachylenia

Dane techniczne — cena dystrybutora 1399,00 — cena w sieci 1242,00

- rozmiar panelu: 17" (432mm)
- jasność: 300 cd/m2
- kontrast: 400:1
- kąty widzenia: 140/130 stopni
- rozdzielczość: 1280 x 1024
- złącza wejściowe: analogowe i cyfrowe
- czas reakcji: 16 ms
- waga: 5,0 kg
- głośniki: 2 W i wyjście słuchawkowe

Dla pracy biurowej jak znalazł. Gracze też, na upartego, narzekać nie powinni, choć to nie jest najlepszy wybór.

MOŻLIWOŚCI 3 · WYGLĄD 4+ · CENA 4 · OCENA 3+

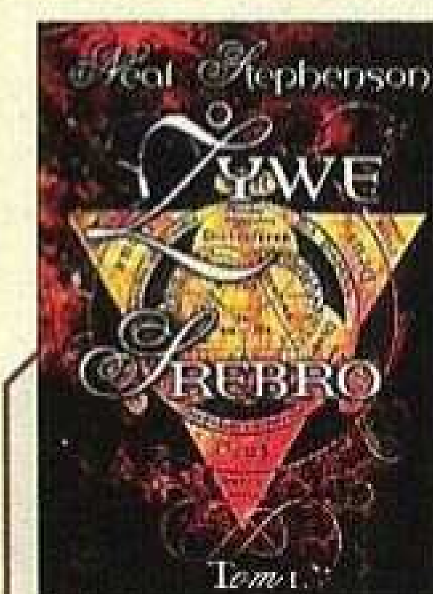
głośniczki. Te ostatnie melomanów i miłośników głośnej muzyki nie zadowolą, ale w ostateczności można z nich skorzystać. Warto też wspomnieć o nietypowym wyglądzie monitora. To, co widzicie z boku i z dołu ekranu, to półprzezroczysty plastik, którego zdjąć się niestety nie da. Inna rzecz, że nie ma takiej potrzeby, bo całość wygląda elegancko i oryginalnie.

Żywe Srebro Stephensona

Twórcy „Diamentowego Wieku" i „Cryptonomiconu" nie trzeba nikomu przedstawiać. Jeden z największych pisarzy s-f, współtwórca gatunku określanego mianem cyberpunka, ponownie zaprzęga nasze umysły i fantazję. Neal Stephenson w najnowszym „Cyklu Barokowym" odsłania moment narodzin nowożytnej nauki i racjonalnego świata cywilizacji Zachodu. **Sam autor określa swoją książkę jako historyczną powieść awanturniczą.** Pierwszy tom trylogii, „Żywe Srebro", ma właśnie premierę w Polsce i opisuje młode lata Daniela Waterhouse'a, naukowca, członka Towarzystwa Królewskiego. Jego misja to pojednanie Leibniza z Newtonem.

Stephenson umożliwia spojrzenie w przeszłość, zrozumienie epoki dualizmów, gdzie **ścierają się rozum z wiarą, wolność kontra przeznaczenie, materia przeciw matematyce.** Drugi motyw przewodni to informacja. Czytelnik śledzi jej drogę, błyskawiczne rozprzestrzenianie się w umysłach jak ogień, jak... żywe srebro.

Na książki Stephensona trzeba uważać. Zaczynając je czytać, musisz być przygotowanym na to, że całkowicie tobą zawładną. Tak jest również z „Żywym Srebrem".



Autor: Neal Stephenson
Wydawca: Mag
Premiera: czerwiec 2005
Liczba stron: 398
Wymiary: 135 x 205 mm
Edycja: oprawa miękka
Cena rynkowa: 25 zł

* „cena w sieci" za serwisem **http://www.skapiec.pl/**

Manta DVD-007 Emperor 2 Diablo
Manta DVD-005 Emperor 2 Gambler

Dynamiczny rozwój Manty odzwierciedlają kolejne udane propozycje sprzętowe, m.in. z serii odtwarzaczy DVD.

Diablo i Gambler to najnowsze odtwarzacze przeznaczone głównie dla formatu DVD, XviD i MPEG 4. **Zarówno Diablo, jak i Gambler bazują na udanym Emperorze 2, który zebrał dobre oceny w prasie branżowej.** Trzeba nadmienić, że w stosunku do poprzedniej wersji (Emperor 1) urządzenie ma opcję wyłączenia podświetlenia. Ponadto obsługuje dźwięk 5.1, udostępnia wszystkie funkcje z pilota, a przede wszystkim czyta formaty DivX i XviD (wyświetla też polskie napisy w formacie .txt). Dodatkowo, w najnowszym, majowym firmware pojawiły się kolejne opcje, m.in. 64 pozycje wyświetlania napisów, a także obsługa formatu Nero Digital.

Model Diablo został obleczony w czarną, matową obudowę z wyraźnym pentagramem na górnej płaszczyźnie i czerwonym podświetleniem. Pomysłodawcą tego nietypowego designu jest jeden z uczestników forum Manty.

Czy zamiana płaszczki na pentagram pozytywnie odbije się na wynikach sprzedaży? Zobaczymy!

Gambler oferuje inne atrakcje. DVD posiada wbudowane dwa porty gier, a w pudełku znajdziemy 2 proste joypady. **Korzystając z płyty, na której zamieszczono ponad 200 gier (klasyka w rodzaju Galaxian), możemy w łatwy sposób przeglądać i uruchamiać dziesiątki tytułów.**

Manta DVD-007 Emperor 2 Diablo.

Kilka zastrzeżeń. Niektóre produkcje są tylko w japońskiej wersji językowej. Wyboru gier dokonujemy pilotem, a gramy padem. Szkoda, że nie można obu czynności wykonywać padem. Gry w menu prezentowane są tylko z nazwy, nie ma kategorii ani screenu – brakuje dodatkowej informacji. Z kolei joypady mają nieco za krótkie kable i są odrobinę za małe.

Manta DVD-005 Emperor 2 Gambler.

Trudno ocenić, czy Gambler będzie cieszył się powodzeniem. Na pewno jednak jest to nietypowa, oryginalna opcja, która, jeśli będzie dalej rozszerzana, unowocześniana (gry), ma szansę na sukces.

Manta DVD-005 i DVD-007

Producent:	Manta http://www.manta.com.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Manta http://www.manta.com.pl/
Zalety	brak blokady regionalnej • interesujące wzornictwo i wygląd • olbrzymia ilość obsługiwanych formatów multimediów i napisów • częste aktualizacje oprogramowania • 2 lata gwarancji • sporo opcji dostosowania napisów • możliwość wyłączenia podświetlenia • opcja pomijania reklam w DVD • polskie OSD
Wady	niewygodne wyjmowanie płytki z tacki • niewidoczny z przodu wyświetlacz (chociaż niektórzy oceniają to jako zaletę) • model Gambler – za krótkie kable w padach; nieco niedopracowane menu gier; przeglądanie katalogu z grami za pomocą pilota i pada

cena Diablo 279,00

cena Gambler 299,00

Dane techniczne

- odtwarza filmy ze wszystkich stref
- standard sygnału: PAL / AUTO / NTSC
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 000 Hz, 2,5 dB
- odstęp sygnału od szumu: 85 dB
- wyjście audio (analogowe): 2 V, Load: 10K
- wyjście audio (cyfrowe): 0.5 V, Load: 75
- wyjście wideo: 1 V, negative sync, Load: 75
- wyjście wideo: kompozytowe
- funkcja zwalniania i przyspieszania
- wszystkie funkcje dostępne z pilota
- możliwość odtwarzania plików DivX i XviD z polskimi napisami w .txt
- możliwość zaprogramowania poszczególnych scen
- możliwość uaktualnienia oprogramowania
- wymiary: 430 x 270 x 60 mm
- gwarancja: 24 miesiące

Model Diablo został zmodyfikowany jedynie wizualnie, dlatego ramka z oceną dotyczy wyłącznie modelu Gambler, bo jak wiadomo „de gustibus non est disputandum".

MOŻLIWOŚCI 5+
WYGLĄD 4
CENA 4+
OCENA 5-

Icemat Siberia Multi Headset

Dobrej jakości słuchawki potrafią niesamowicie podnieść komfort gry, a jednocześnie chronią innych domowników przed agresywnymi odgłosami toczonych przez nas walk.

Icemat Siberia oferuje naprawdę wysoką jakość, zarówno jeśli chodzi o wykonanie, jak i właściwości techniczne. **Dopasowanie konstrukcji jest automatyczne i bardzo wygodne, nie ma potrzeby regulowania ustawienia.** Ponieważ słuchawki obejmują całe uszy, jesteśmy maksymalnie odizolowani od otoczenia, jednak bez zmęczenia i zapocenia uszu (otwarty typ obudowy). Ma to i złe strony, bowiem przy głośnym słuchaniu muzyki, dźwięki są wyraźnie słyszalne dla ludzi znajdujących się z tobą w pomieszczeniu.

Deklarowane pasmo przenoszenia od 18 do 28 kHz jest rzeczywistą wartością. **Testowy plik muzyczny 20 Hz dał czysty, głęboki, niezwykle intensywny bas.** Generalnie odtwarzanie muzyki i odgłosów z gier było bez zarzutu. Inną zaletą produktu Icemat jest gruby, dobrej jakości kabel o długości 1 m. Bez obaw, w zestawie znajduje się również przedłużacz 1,8 m. Nie brakuje także czułego mikrofonu i regulacji głośności. W testowanym, droższym modelu słuchawek znajdowała się jeszcze karta dźwiękowa Icemat Siberia USB, która ze względu na niewielkie rozmiary (pudełko zapałek) i gwarancję wysokiej jakości dźwięku może wydać się interesująca dla niektórych użytkowników (przede wszystkim posiadaczy laptopów).

Icemat Siberia Multi Headset to konstrukcja bardzo udana i przemyślana. Do tej pory na rynku dostępne były słuchawki w kolorze białym, teraz Icemat uzupełnił swą ofertę o model w kolorze czarnym. Jednocześnie firma obniżyła aż o 30% cenę obu produktów.

Słuchawki dostępne są również w czarnym kolorze.

Icemat Siberia Multi Headset

Producent:	Icemat http://www.icemat.com/
Dystrybutor w Polsce:	Multimedia Vision http://www.mmv.pl/
Zalety	świetna jakość dźwięku • bardzo dobre wykonanie • przedłużacz w zestawie • niewielka waga
Wady	wyraźnie słyszalne dla otoczenia

cena bez karty dźwiękowej 209,00

Dane techniczne

- pasmo przenoszenia: 18 –28 kHz
- dynamika: 104 dB
- długość kabla: 1 + 1,8 = 2,8 m
- przyłącze: jack 3,5 mm + 6.3 mm konwerter
- impedancja: 40 Ohm
- obudowa otwarta

Komfortowe, wygodne słuchawki o bardzo dobrych parametrach pracy. Znakomite zarówno do grania, jak i do słuchania muzyki.

MOŻLIWOŚCI 5
WYGLĄD 4
CENA 3+
OCENA 5-

FRANK MILLER'S SIN CITY

Pierwsza od czasów „Matrixa" prawdziwa filmowa rewolucja! Komiks przeniesiony na kinowy ekran nigdy jeszcze nie wyglądał tak niesamowicie.



„SIN CITY" to najgłośniejsza i najbardziej kontrowersyjna filmowa premiera ostatnich tygodni. Recenzenci ze zbyt poważnych dzienników krytykują nowy obraz Roberta Rodrigueza za nadmiar przemocy i przekleństw, ale **prawdziwi miłośnicy kina są zachwyceni efektem wspólnej pracy hollywoodzkiego reżysera i Franka Millera**, jednej z najważniejszych postaci branży komiksowej.

Zamieszanie wokół filmu jest jak najbardziej uzasadnione. Jak dotąd nie było w historii kina produkcji, która w taki sposób przeniosłaby na ekran precyzyjnie odtworzone poszczególne klatki komiksu, a następnie ożywiła je dzięki starannie prowadzonej grze aktorskiej i nowatorskim efektom specjalnym. Film nakręcono przy użyciu kamer cyfrowych Sony HFC-950s, obecnie najnowocześniejszych na rynku. **Z takiego samego sprzętu korzystał George Lucas przy trzecim epizodzie „Gwiezdnych Wojen".** Akcja filmu przedstawiana jest w czerni i bieli, jedynie w określonych momentach pewne elementy obrazu podkreślone są użyciem koloru.

Głównym bohaterem filmu „Sin City" jest... tytułowe miasto grzechu. Ta grzeszna metropolia wymyślona przez Franka Millera stała się sławna w 1991 roku, wraz z wydaniem jego komiksowego albumu „The Hard Goodbye". Do dnia dzisiejszego do sprzedaży trafiło siedem albumów, których akcja toczy się w Sin City, przy czym na potrzeby filmu wykorzystano wątki z trzech z nich, dostępnych również w Polsce pod tytułami: „Miasto Grzechu", „Ten Żółty Drań" i „Krwawa Jatka".

Główny wątek filmu dotyczy losów Marva (Mickey Rourke), ulicznego osiłka, który pewnego dnia spotyka piękność o imieniu Goldie (Jaime King). **Spędzają razem noc, ale rankiem Marv znajduje ją w łóżku... martwą.** Poszukiwania mordercy splecione są z historią prywatnego detektywa Dwighta (Clive Owen) i Johna Hartigana (Bruce Willis), ostatniego uczciwego gliniarza w Sin City. Co połączy te postacie? Możesz przekonać się sam już od 10 czerwca, kiedy to „Sin City" trafił na ekrany kin w całej Polsce.

KONKURS SIN CITY

Do wygrania 5 zestawów gadżetów związanych z filmem: t-shirty, smycze na klucze, podkładki pod myszkę, paski do spodni.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się twórca komiksu „Sin City"?

A) Frank Miller
B) Brain Michael Bendis
C) Garth Ennis

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.SC.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)

i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 12 lipca 2005 r.

Fundatorem nagród jest SPI



Witajcie w naszej bajce. Nikt co prawda jeszcze nie zagrał na fujarce, ale nic straconego. Do redakcji doszła jak zwykle cała masa listów, z których wybraliśmy cztery. Jeśli któryś cię oburzył, rozbawił, chciałbyś go skomentować, wal do nas jak w dym! I jeszcze dobra wiadomość. Nagrody za najlepszy list wkrótce powrócą. Musicie się tylko postarać. Bardziej...

Herr Odyn

Kłopot z nazwą

Cześć! Dawno nie zaglądałam do Clicka, a tu taka zmiana! Właściwie wszystkie zmiany są na lepsze – szkoda, że pozostawiliście tę samą nazwę – to jedyne, co mi się nie podoba. Generalnie widać profesjonalizm i dobrą zabawę przy pracy :) Tak trzymać!

Gata

Planujemy dodawanie do Clicka elementów huśtawki ogrodowej do samodzielnego złożenia, więc zabawy będzie jeszcze więcej! Dzięki za maila, poproś koleżanki, żeby też skreśliły do nas kilka słów. Jak będzie was dużo pisało, może zmienimy nazwę na Ela albo Mój Styl.

●●●

Prawdziwy szok

Jestem waszym stałym czytelnikiem od recenzji Diablo II (moja pierwsza giera). W tym rozległym czasie widziałem wiele, bardzo wiele przemian i zawsze wychodziły one na + (tylko te niewypały z płytami potrafiły niektórych doprowadzić do szału). Ostatnio wasza szata graficzna mnie powaliła (super, extra piękna). Lepszej nie widziałem w tym żywocie. Ale prawdziwego szoku doznałem dzisiaj, kiedy wszedłem na waszą stronkę. No normalnie jest 200% lepsza od poprzedniej no i ta szata graficzna taka nowoczesna, jeszcze te nowe działy pliki i archiwum (nie mogę się ich doczekać).

Logos

Niewypały niektórych też potrafią całkiem nieźle rozerwać, choć nie radzę się z nimi bawić. A naszą świeżo odmalowaną stronkę stopniowo będziemy rozwijać. Kto wie, może znajdą się tam gorące towary, za którymi tak wołacie w mailach? Piszcie, co chcielibyście na niej widzieć.

●●●

Każdy zna odpowiedź

Witam! (...) Chciałem napisać o fakcie zamieszczania listów kolesi, którzy fascynują się kobiecym ciałem do tego stopnia, że chcieliby je widzieć w piśmie dla dzieci i młodzieży! Jak chcecie gołych panien to kupcie sobie Catsa albo pościągajcie obrazki z internetu! Jak nie macie 18 lat to macie CKM i Sports Ilustrated! A wy nie zamieszczajcie już tych głupich listów o: (...) panienkach, lepszych grach do gazety itd. bo to skrajnie niedorzeczne i totalnie prymitywne rozpisywać się na tematy, na które każdy z góry zna odpowiedź! Pozdrawiam!

Duvel

Ja tam nie znam każdej odpowiedzi w temacie panienek. Hm... nawet nie znam wszystkich pytań! Jakość gier na CD – kiedy widzę maila w tym temacie, od razu zasypiam. Budzę się dopiero przy zdaniu: „siemka-ściemka, to było na tyle, dziękówa za uwagę".

●●●

Trzy razy

Witam! (...) napisze to co zaobserwowałem i mi się nie podoba. 1. Zlikwidowaliście rubrykę, o ile można to tak nazwać, ze śmiesznymi zdjęciami z genialnymi podpisami, które zawsze znajdowały się na ostatnich stronach Clicka (...).

Komiks z ostatniej strony nowego wydania zatytułowany: „Dzisiejsze czasy" jest moim zdaniem tragiczny, ani to śmieszne ani fajne;/ ani nawet ładnie zrobione więc zdecydowanie TRZY RAZY NIE!!

No dobra to tyle. Do reszty jak na razie nie mam zastrzeżeń. Teoretycznie wszystko jest w porządku reszta być może wyjdzie w praniu. (...) Pozdrawiam.

PiT

Mamy niewiele miejsca na listy, dlatego szkoda nam dawać na tej stronie obrazki, które łatwo można znaleźć w sieci. Poza tym zawsze jest jeszcze komiks. Powrócił on na wasze życzenie. Co prawda to już nie Clickers, ale myślę, że „Dzisiejsze Czasy" też się przebiją. Pewnie będą lepsze i gorsze historyjki, ale skreślać pomysł już po jednym odcinku? Szybki Lopez byłby z ciebie dumny. A tak przy okazji, złożyłem cię w ostatni dniu. Mam nadzieję, że nie masz o to żalu.

Dzisiejsze czasy





Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (nietypowy redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (przygłuchy z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (napakowany z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (ojciec korektor).

Reklamacje płyt CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP, koncepcja graficzna pisma), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kłosowski, Piotr Lewandowski, Jan Morwiński, Artur Okoń, Marcin Sołtys, Rafał Wieliczko.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondecji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 WROCŁAW

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17. Fax (0-22) 516-35-60!



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail:click@click.pl



CAŁKIEM NOWY WWW.FAJNY.PL

No i możesz poszaleć :-)))

I TAKIE FAJNE CENY

ZAPISZ SIĘ NA LISTĘ, A NASZ FAJNY DONOSICIEL PRZYJDZIE DO CIEBIE...

I NIE OMINIESZ SPECJALNYCH OKAZJI

SZCZEGÓLNIE POLECAMY: Doom III (PL) + koszulka – 79,90

SZCZEGÓLNIE POLECAMY: Chronicles of Riddick – Escape from Butcher Bay (5 CD) – 79,90

Manhunt	59,00
Medal of Honor Allied Assault	39,90
Battlefield 1942 Classic	39,00
Splinter Cell: Chaos Theory (PL) (DVD)	99,90
Port Royale 2 (PL)	49,00
7 Sin (PL) (Siedem grzechów)	69,90
Sims 2 (PL)	139,00
Rome: Total War (PL)	99,00
Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)	99,00
Playboy: the Mansion (PL)	99,00
Jedi Knight II Jedi Outcast	49,90
Fair Strike (PL)	69,90
Call of Duty DeLuxe (PL)	99,00
Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień (PL)	69,00
The I of the Dragon (PL)	39,90
Driver 3 (PL)	129,90
GTA San Andreas (DVD)	129,90
Sims 2: Na Studiach (PL)	89,00
Guild Wars	129,90
Jedi Knight Jedi Academy	49,90
Settlers 5: Dziedzictwo Królów (PL)	99,90
BloodRayne 2 (PL)	99,90
Constantine (PL)	99,90
SWAT 4 (PL)	99,90
Cold Fear (PL)	79,90
Prince of Persia: Warrior Within (PL)	79,00
Hard Truck 18 Wheels of Steel	19,90
Pool Paradise	39,00
Kult: Heretic Kingdoms (PL)	59,00
Gothic 2 (PL)	59,00
Battlefield 2 (PL) (DVD)	139,00
World of WarCraft	199,00
Rollercoaster Tycoon 3 (PL)	99,00
Luftwaffe Commander	19,90
Brothers in Arms (PL) (DVD)	99,90
Flanker 2.5	19,90
Kozacy 2 Wojny Napoleońskie (PL)	99,90
Half Life 2	99,00
JetFighter III Combat Flight Simulator	19,90
Sacred (PL)	49,00
Far Cry (PL)	49,00
Gothic: Noc Kruka (PL)	59,00
Medieval Total War Battle Collection	79,90
Empire Earth 2 (PL)	99,90
Sacred Underworld (PL)	69,90
Dungeon Siege (PL)	49,90
Flatout	99,00
Sid Meier's Pirates!	129,00
Star Wars Knights of The Old Republic (PL)	69,00
Silent Hunter III	99,90
The Punisher (PL)	99,90

nowości, zadzwoń, zapytaj

Faraon (PL)	19,90
Zeus Pan Olimpu (PL)	19,90
Ghost Recon (PL)	19,90
Syberia (PL)	19,90

Jet Fighter 3 - 19,90 Lemmingi Rewolucja - 19,90 Woody Woodpecker - 19,90

dźwięki, filmy, dźwięki...

MAGIX see hear feel create

Magix Hip Hop Maker – 49,90
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

Magix techno maker – 49,00
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA

Magix Music Maker 2003 – 69,90
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj pliki audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozdziel nalkm do najlepszych

kierownice i pady PC

Saitek P120 – 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 – 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 – 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Aleksander (PL)	119,00
Air Strike 3D	19,90
Battlefield 1942	39,90
Battle Mages (PL)	59,00
Bowling (Kręgle)	19,90
Blitzkrieg: Pomruk Zagłady (PL)	69,90
Call of Duty Delux Edition (PL)	99,00
Call of Duty (PL)	69,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL)	29,90
Commandos 3 Destinationto Berlin	49,90
D-Day (PL)	69,00
Dungeon Siege (PL)	49,90
Counter Strike: Condition Zero	79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Disciples II:Bunt Elfów (PL)	19,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL)	19,90
Fifa 2005	139,00
Far Cry (PL)	49,00
Fair Strike (PL)	69,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	49,00
Football Manager 2005 (PL)	99,90
Full Spectrum Warrior (PL)	99,90
Future Cop L.A.P.D	19,90
Gothic 2	59,90
Gry Karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic	39,90
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	39,90
Heart of Iron 2 (PL)	99,00
Heroes of Might & Magic III Gold (PL)	19,90
Hidden & Dangerous 2	79,00
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL)	69,90
Hugo: Tropikalna Wyspa 4	79,00
Jazz jack rabbit	29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL)	99,90
Kapitan Pazur (PL)	29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL)	69,90
Madden NFL 99	19,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Men of Valor (PL)	129,00
Medal of Honor Wojna na Pacyfiku (DVD)	139,00
Medieval Lords (PL)	69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL)	59,90
Need for Speed Underground 2	139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00
NHL 2005	139,00
Nuclear Strike	19,90
Pluton (PL)	5,90
Podbój Rzymu (PL)	59,00
Polanie II	49,00
Pop Life (PL)	49,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karaibów (PL)	19,90
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Project Snowblind (PL) (DVD)	99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Runaway a Road to Adventure	39,00
Sacred (PL)	49,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Second Sight	99,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm II Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	59,00
Sims Deluxe (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	39,90
Silent Storm + Sentinels (PL)	59,90
Soldier of Fortune II Gold	69,00
Soldiers: Heroes of World War II (PL)	99,00
Star Wars Knight of the Old Republic II: The Sith Lords	159,00
Sudden Strike Wojna o Zasoby (PL)	69,90
Taxi driver	27,90
Tony Hawk Underground (PL)	99,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
TOCA 2	99,00
True Crime	49,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL) (DVD)	159,00
UEFA Champions League 2004 - 2005	119,00
Victoria + Dwa Trony Wojna Róż + Korona Północy (PL)	99,90
Zoo Tycoon 2 (PL)	99,00

OFERTA SPECJALNA:

Syberia (PL)	19,90
Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Afrika Korps (PL)	19,90
Bad Boys II (PL)	19,90
Dino Island (PL)	19,90
Ford Racing 2 (PL)	19,90
Operacja Pustynny Grom	19,90
Port Royale (PL)	19,90
RC Cars (PL)	19,90
World War I Battlefields (PL)	19,90

Defender of the Crown(PL)	9,90
Opsys PL	9,90
Architekt domów i wnętrz	19,90
Chariots of War (PL)	19,00
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Dethkarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0	19,90
Kurka w zestawie 3 w 1	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Colin McRae Rally 2.0	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Desperados	19,90
Icewind Dale II	19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Trainz 1.4 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL)	29,00
Emergency 2 (PL)	29,00

Ambient dub	19,90
Dance	19,90
Future wave	19,90
Hard house electro	19,90
Klimatyczne brzmienia	19,90
Techno power	19,90
Hip hop 1	19,90
Hip hop 2	19,90
Hip hop 1&2	19,90
Hip hop 3	19,90
Minimal techno trance	19,90
Music party system 1	19,90
Music party system 2	19,90
Midi power	19,90

EXE · GALAKTYKA EXE · 13

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl, www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

www.fajny.pl

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.